

# Adobe® Speedgrade™ CC ヘルプ

一部のリンク先は英語のみです。

2014 年 6 月



# 新機能

# 新機能の概要

## SpeedGrade CC バージョン 2014

このリリースの Adobe SpeedGrade CC は、改良された Direct-Link ワークフローによって Premiere Pro と緊密に統合され、マスタークリップエフェクト、およびその他の機能強化を提供します。

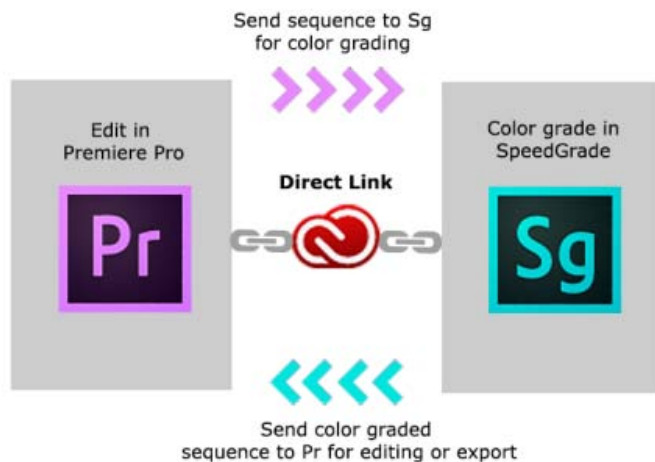
詳しくは、新機能の簡単なご紹介とリソースへのリンクを参照してください。

### 新機能と変更された機能

- [ビデオ：新機能の概要](#)
- [改良された Direct Link ワークフロー](#)
- [マスタークリップエフェクト](#)
- [ブロードキャスト標準スコープ](#)
- [ユーザーインターフェイスの改良](#)
- [その他の変更](#)

### 改良された Direct Link ワークフロー

[ページの先頭へ](#)



Premiere Pro と SpeedGrade の間の改良された Direct Link 統合により、カラー調整が以前よりも簡単に、柔軟になります。

#### トラック表示

各トラックの左にある目アイコンをクリックすると、SpeedGrade の Direct-Link モードでトラックの有効と無効を切り替えることができます。

#### SpeedGrade での Lumetri エフェクトの有効化/無効化

以前は、Direct Link を使用するには、プロジェクトを SpeedGrade に送信する前に、Premiere Pro で Lumetri エフェクトをアクティブ化する必要がありました。現在では、Premiere Pro に戻って設定を変更することなく、SpeedGrade 内で Lumetri エフェクトのオンとオフを切り替えることができます。

選択したクリップまたはキーフレームに対して、シングルクリックで Looks パネルのレイヤースタック全体に Lumetri エフェクトをオンまたはオフにすることができます。

#### 向上したパフォーマンス

これらの機能強化とは別に、Direct Link モードで SpeedGrade を使用する場合のパフォーマンス全体（特にカラー調整と再生）が向上します。

 [Direct Link](#) の使用について詳しくは、[Premiere Pro と SpeedGrade 間の Direct Link のワークフロー](#)を参照してください。

### マスタークリップエフェクト

[ページの先頭へ](#)

Premiere Pro の新しいマスタークリップ

エフェクト機能を SpeedGrade でも使用できます。

マスタークリップエフェクトを使用すると、SpeedGrade でそのまま、または Direct-Link

モードでプロジェクトのカラー調整を実行できます。

SpeedGrade でマスタークリップにカラー調整を適用すると、その変更はシーケンスで使用されているマスタークリップのすべての部分に自動的に適用されます。

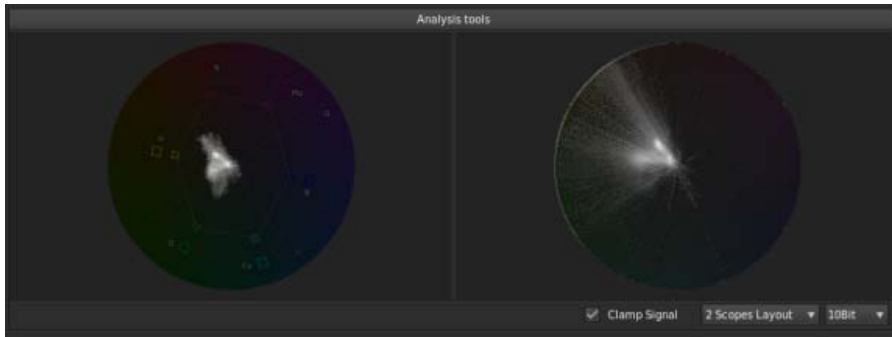
Look をシーンまたはプロジェクトにまたがる複数のクリップに適用するために、個々のクリップに対して調整を繰り返すのではなく、マスタークリップにカラー調整を適用できます。

+ マスタークリップの使用について詳しくは、[SpeedGrade でのマスタークリップエフェクトの使用](#)を参照してください。

---

## ブロードキャスト標準スコープ

[ページの先頭へ](#)



L : YUV ベクトルスコープ R : HLS ベクトルスコープ

### 新しい YUV ベクトルスコープ

SpeedGrade でイメージの情報を示すために固定のスケールを使用する改良されたブロードキャスト標準スコープがサポートされるようになりました。

SpeedGrade の新しい YUV ベクトルスコープでは、イメージの画素分布を直観的に表示するために、カラーターゲットが含まれる見慣れた YUV カラースペースを使用します。HLS ベクトルスコープ (Hue、Lightness、Saturation) は現在でも使用できます。

### クランプスコープ

Analysis Tools パネルの新しい「Clamp Signal」チェックボックスでは、スコープの表示を可視スペクトルに制限します。この設定はデフォルトではオンになっており、スコープに 0 ~ 100 の値のみが表示されます。短縮される信号の量を表示する場合、Clamp Signal チェックボックスをオフにします。

### 改良された輝度波形

SpeedGrade の輝度波形に、Premiere Pro の輝度波形

と同じ方法でイメージ情報が表示されます。

+ 詳しくは、[イメージ解析ツール](#)を参照してください。

---

## ユーザーインターフェイスの改良

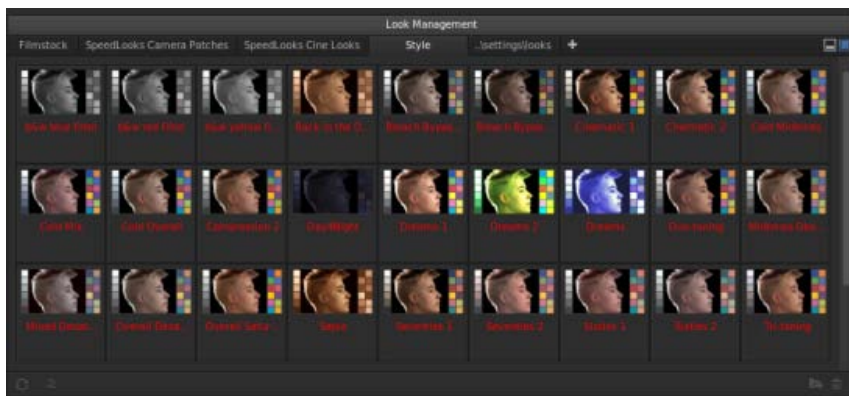
[ページの先頭へ](#)

### 再設計された Look Manager

改良された Look Manager によって、SpeedGrade で Look プリセットおよびカスタム Look ライブラリを簡単に管理できるようになりました。

Look プリセット (Filmstock エミュレーション、SpeedLooks Camera Patches、SpeedLooks Cine Looks、および Style プリセット) が検索しやすいように再編成されました。

これによって、SpeedGrade の Look プリセットを誤って削除することがなくなります。作成したカスタム Looks は自動的に別のフォルダーに保存されます。また、お使いのシステム上の任意の場所に Looks を保存する新しいタブも追加できます。



再設計された Look Manager

### 輝度の制御のための垂直方向のスライダー

SpeedGrade には、Look パネルの既存の円形輝度ダイヤルに加えて、新しい垂直方向のスライダーがあります。

カラーホイールまたは新しい垂直方向のスライダーのダイヤルを使用して、イメージのシャドウ、ミッドトーン、ハイライト領域の輝度値を制御できます。

タブレットデバイスで 2 つのコントロールを交互に使用しながら、スライダーを簡単に使用できます。彩度またはカラー調整のために、以前と同様にカラーホイール内の軸点を移動できます。



輝度を調整するための 2 つの方法

A. 垂直方向のスライダー B. カラーホイールの外側のダイヤル

## その他の変更

[ページの先頭へ](#)

### 新しい SpeedLooks

今回のリリースでは、新しい SpeedLooks が SpeedLooks パッケージに追加され、より革新的でクリエイティブな Look を提供します。

SpeedLooks をカメラパッチと一緒に使用する場合、複数のカメラのフッターショットで一貫したグレーディング結果が実現します。

SpeedLooks と Camera Patches は Look Manager の独自のタブで使用できます。

### Premiere Pro との一貫線のある再生用のキーボードショートカット

一貫性のある編集とカラーグレーディングを実現するために、SpeedGrade で Premiere Pro と同じ再生用のキーボードショートカットを使用できるようになりました。

Premiere Pro と同様に、3 つのシャトルキーボードショートカット (J-K-L) を使用して、クリップを再生できます。

| 結果           | Windows   | Mac OS    |
|--------------|-----------|-----------|
| 左へシャトル       | J         | J         |
| 右へシャトル       | L         | L         |
| 左へシャトル (スロー) | Shift + J | Shift + J |
| 右へシャトル (スロー) | Shift + L | Shift + L |
| シャトル停止       | K         | K         |

現在でも、上下の矢印キーを使用して、タイムラインの次のクリップや前のクリップに移動できます。



Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

はじめに

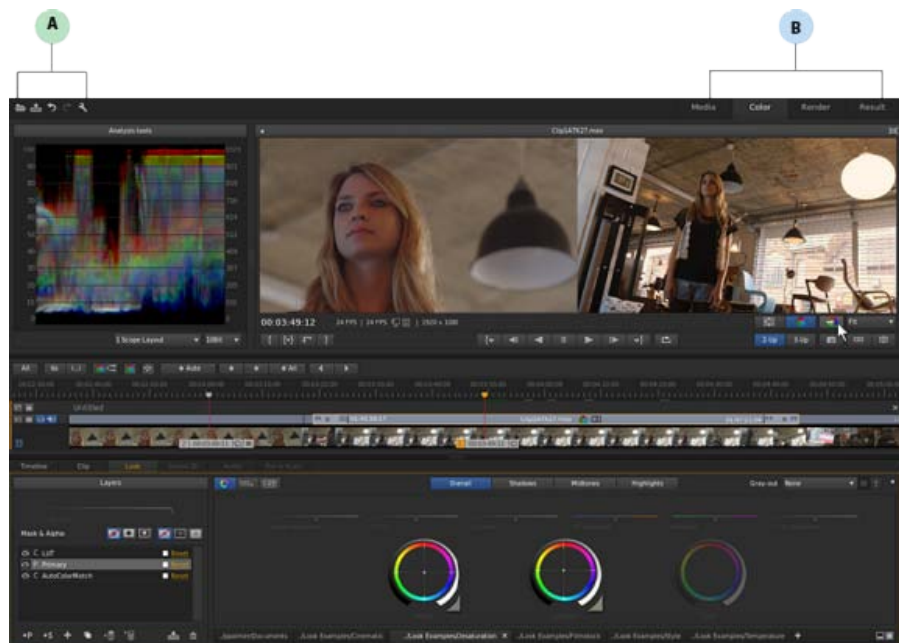
# ワークスペース



# SpeedGrade ワークスペース

Adobe SpeedGrade ワークスペースは、Adobe Premiere Pro ユーザーの方には見慣れた画面レイアウトになっています。Media Browser、再設計された自動調整モニター、Look Manager、および統合されたカラー調整とマスクのペインなどのユーザーインターフェイス要素が見慣れた場所に配置されています。

このユーザーインターフェイスでは、画面の右上にメインツールバーとタブがあります。タブは SpeedGrade のワークフロー、つまりメディアの検索、グレーディング、レンダリング、最終的な出力の確認の順に並んでいます。

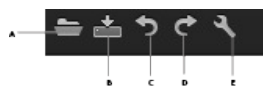


A. メインツールバー B. ワークフロー内の各手順用のタブ

## メインツールバー

[ページの先頭へ](#)

開く、保存する、やり直す、元に戻すの各アイコンをワークスペースのメインツールバーで使用できます。



メインツールバー

A. 開く B. 保存 C. 元に戻す D. やり直す E. 環境設定

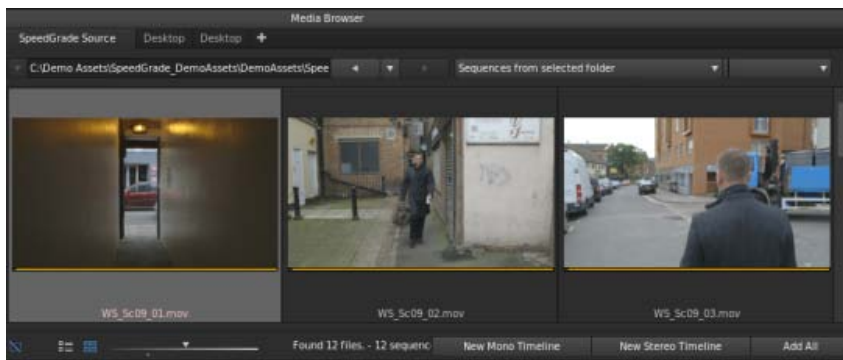
メインツールバー上の環境設定アイコンを選択したときのポップアップダイアログから、環境設定にアクセスできます。

## 「Media」タブ

[ページの先頭へ](#)

「Media」タブをクリックすると、新しい Media Browser が起動します。Media Browser は、以前は デスクトップ ビューと呼ばれ、アセットの参照および読み込みを行うためのメインインターフェイスです。デスクトップ ビューのファイルのサムネールが Media Browser に表示されます。

スライダーを使用してサムネールのサイズを調整したり、サムネール内でビデオクリップのクイックプレビューを視聴したりできます。



Media Browser

## 「Color」タブ

[ページの先頭へ](#)

「Color」タブをクリックすると、Monitor パネルと Analysis Tools パネルが表示されます。

Monitor パネルを使用すると、ショットの拡大縮小やマッチングおよびフッテージのカラーグレーディングを、直観的なユーザーインターフェイスを使用して素早く行うことができます。Monitor パネルは、イメージ全体を表示するように自動的にサイズが変更されます。必要に応じて、ズームインおよびズームアウトを行います。

Analysis Tool パネルグループには、SpeedGrade で利用できるイメージ解析ツールがまとめられています。Analysis Tool パネルを表示するには、Monitor パネルの左上にある矢印をクリックします。



Monitor パネル

## 「Render」タブ

[ページの先頭へ](#)

「Render」タブをクリックすると、完成したプロジェクトのレンダリングを出力するための Output ビューにアクセスできます。

注意： Output ビューは、CS6 リリースから変更されていません。

## 「Result」タブ

[ページの先頭へ](#)

「Result」タブをクリックすると、最後のレンダリングセッションのフォルダーが開きます。

## Mask パネルと Look パネル

[ページの先頭へ](#)

Mask パネルは Look パネルの横に配置されるようになりました。マスキングツールとグレーディングツールが並べて配置されることにより、マスクワークフローを素早く開始できるようになりました。

Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# デスクトップの基本

## Desktop ビューの表示 / 非表示の切り替え

フォルダーへのナビゲート

## Desktop ビューでのファイルのフィルタリング

## Desktop ビューの更新

Desktop ビューを使用すると、フッターの検索と読み込みを実行できます。イメージシーケンス、ムービーファイルまたは RAW ファイル形式を含むフォルダーにナビゲートできます。ファイルのサムネイルが Desktop ビューに表示されます。

## Desktop ビューの表示 / 非表示の切り替え

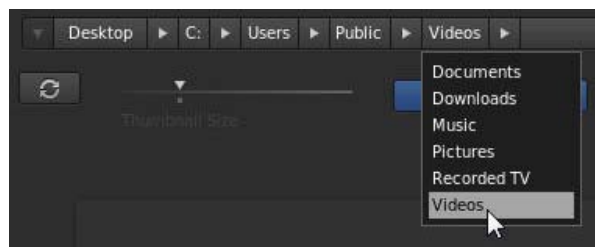
[ページの先頭へ](#)

D キーを押します。

## フォルダーへのナビゲート

[ページの先頭へ](#)

ハードディスク上またはネットワークにあるフォルダーにナビゲートするには、最上部のブレッドクラムコントロールを使用します。



フォルダーのブレッドクラムを使用したナビゲート

また、左側にあるファイルブラウザーを使用してフォルダーを参照することもできます。

サムネイルのサイズは、Thumbnail Size スライダーをドラッグして調整できます。

## 関連リンク

## Desktop ビューでのファイルのフィルタリング

[ページの先頭へ](#)

多くのファイルがある場合は、フィルタリングを実行して、特定のファイル拡張子を含むファイルや特定の文字で始まるファイルのみを表示できます。

- ファイルの表示 / 非表示を切り替えるには、右上にあるテキストボックスにフィルタリング条件を入力します。アスタリスク文字 (\*) をワイルドカード文字として使用します。

例えば、R3D ファイル拡張子のファイルのみを表示するには、\*.R3D と入力します。

## Desktop ビューの更新

[ページの先頭へ](#)

「Refresh」 ボタンをクリックします。SpeedGrade の実行中にファイルを更新した場合に、ビューの更新が役に立ちます。

Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# タイムラインの基本

## 再生ヘッド

### トラック

### トラックの管理

### タイムラインの一部の再生

### タイムラインのナビゲート

### タイムラインのズーム

### タイムラインビューの変更

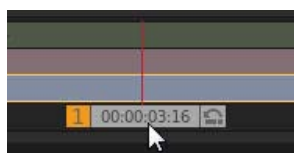
### タイムラインの削除

## 再生ヘッド

[ページの先頭へ](#)

再生ヘッドは、タイムライン上の任意の位置にあるフレームを Monitor に表示します。

- 再生ヘッドをドラッグし、タイムラインに沿って移動します。



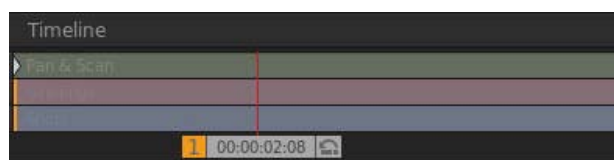
再生ヘッドコントローラー

同時に複数のフレームを表示するには、追加の再生ヘッドを作成します。複数の再生ヘッドは、同じショットまたはシーンの異なる部分を比較する場合に役に立ちます。詳しくは、[複数の再生ヘッドによるフレームの比較](#)を参照してください。

## トラック

[ページの先頭へ](#)

グレーディング用のレイヤーの生成、プロジェクトへのオーディオの追加、パン & スキャンによるフレームの調整を行うには、トラックをタイムラインに追加します。



複数のトラック

次のトラックをタイムラインに追加できます。

フッテージ 青のトラックです。フッテージをタイムラインに追加する方法については、[クリップの選択](#)を参照してください。

グレーディング 赤のトラックです。グレーディングトラックを追加する方法については、[グレーディングトラックの作成](#)を参照してください。

オーディオ 濃い緑のトラックです。オーディオトラックを追加するには、Desktop を開き、オーディオファイル（wav または aiff ファイル）を探し、オーディオファイルをタイムラインにドラッグします。他のオーディオファイルを追加するには、この手順を繰り返します。

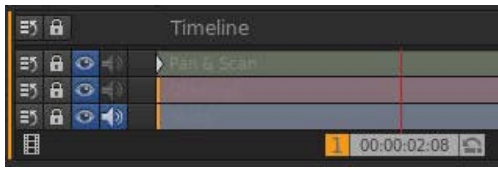
ミキシング周波数などのサウンド出力用の値を変更するには、Settings/Sound を選択します。Settings メニューは、SpeedGrade ワークスペースの右上隅にあります。

パン & スキャン 薄い緑のトラックです。パン & スキャントラックを追加する方法については、[パン & スキャントラックの作成](#)を参照してください。

## トラックの管理

[ページの先頭へ](#)

タイムライン上で、各トラックの左側にあるツールを使用してトラックを管理できます。



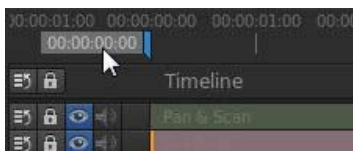
ドラッグアイコン、ロックアイコンおよび目アイコン

- トラックの表示 / 非表示を切り替えるには、目アイコンをクリックします。
- トラックをロックまたはロック解除するには、ロックアイコンをクリックします。
- トラックを削除するには、ドラッグアイコンをクリックし、タイムライン以外の場所にトラックをドラッグします。

## タイムラインの一部の再生

[ページの先頭へ](#)

再生するタイムラインの一部を指定し、インポイントおよびアウトポイントの位置を変更します。2つのポイントはトラック上の、クリップまたは再生リストのいずれかの端に位置しています。



インポイント

注意： *Adobe Premiere Pro* でクリップの編集に使用するように *SpeedGrade* でインポイントおよびアウトポイントを使用することはありません。インポイントおよびアウトポイントは、再生の制御に使用します。

インポイントおよびアウトポイントの位置を変更するには、次のいずれかの操作を実行します。

- インポイントおよびアウトポイントを、タイムラインに沿ってドラッグします。
- Shift キーを押しながらドラッグして、両方のポイントを一緒にドラッグします。
- Ctrl キーを押しながらインポイントおよびアウトポイントをクリックして、ポイントをデフォルトの位置に戻します。
- クリップをダブルクリックして、ポイントをクリップの開始位置と終了位置に設定します。もう一度ダブルクリックして、ポイントをタイムラインの開始位置と終了位置に設定します。

また、インポイントまたはアウトポイントのアイコンをダブルクリックして、フレーム番号を指定できます。

## タイムラインのナビゲート

[ページの先頭へ](#)

タイムラインに複数のクリップまたはトラックがある場合は、クリップ間またはトラック間をナビゲートできます。トラック間を移動すると、選択される *SpeedGrade* パネルが変化します。例えば、グレーディングトラックに移動すると *Look* パネルが開きます。パン & スキャントラックに移動すると *Pan & Scan* パネルが開きます。

| 結果        | Windows              | Mac OS              |
|-----------|----------------------|---------------------|
| 次のクリップに移動 | Ctrl + Shift + 右向き矢印 | Cmd + Shift + 右向き矢印 |
| 前のクリップに移動 | Ctrl + Shift + 左向き矢印 | Cmd + Shift + 左向き矢印 |
| 上のトラックに移動 | Ctrl + Shift + 上向き矢印 | Cmd + Shift + 上向き矢印 |
| 下のトラックに移動 | Ctrl + Shift + 下向き矢印 | Cmd + Shift + 下向き矢印 |

関連リンク

## タイムラインのズーム

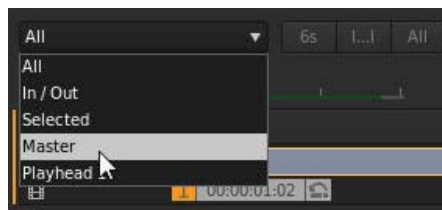
[ページの先頭へ](#)

1. タイムラインの左上にある表示メニューから、Master Timeline ビューを選択します。
2. Ctrl を押しながらスクロールホイールを押します。

注意： ズームはタイムラインの *Master* ビューまたは *Playhead* ビューでのみ動作します。[タイムラインビューの変更](#)を参照してください。

## タイムラインビューの変更

タイムラインの左上にあるメニューを使用して、タイムラインビューを設定します。



### タイムラインビュー

**All** タイムラインのすべてのコンテンツおよび再生ヘッドを表示します。

**In/Out** インポイントおよびアウトポイントの間のすべてのコンテンツを表示します。

**Selected** 選択中のトラックにあるすべてのコンテンツを表示します。


**Master** 常にマスター再生ヘッドを中央に配置するようにタイムラインを維持します。タイムライン上にある、番号ボックスがオレンジ色の再生ヘッドコントローラーがマスター再生ヘッドです。

**Playhead** 常に番号付きの再生ヘッドを中央に配置するようにタイムラインを維持します。再生ヘッドコントローラー上の番号が、再生ヘッドの識別番号です。

---

## タイムラインの削除

タイムラインの右側にある削除 (X) アイコンをクリックし、タイムラインを削除することを確認します。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# 再生の基本

再生用ショートカット  
再生コントロール  
再生インジケータ  
基本フレームレートの変更  
再生フレームレートの変更  
再生モードの変更

## 再生用ショートカット

[ページの先頭へ](#)

注意： 再生の前にデスクトップを閉じます（D キーを押す）。

| 結果                    | キーボードショートカット          |
|-----------------------|-----------------------|
| 順方向に再生                | L                     |
| 逆方向に再生                | J                     |
| 再生の停止                 | K                     |
| 再生 / 一時停止             | スペースバー                |
| 次のフレームに進むか前のフレームに戻る   | 右矢印または左矢印             |
| フレームレートを 1 fps ずつ増減する | Page Up または Page Down |
| 再生モードの変更              | F6                    |

## 再生コントロール

[ページの先頭へ](#)

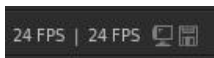


左から右への再生コントロール：

- インポイントへ移動
- 前のフレームに戻る
- 逆方向に再生
- 一時停止
- 順方向に再生
- 前のフレームに戻る
- アウトポイントへ移動

## 再生インジケータ

[ページの先頭へ](#)



タイムラインの左側にある再生インジケータは、次の情報を左から右の順に表示します。

- 現在の基本フレームレート
- 再生フレームレート
- ディスクパフォーマンスインジケータ
- モニターパフォーマンスインジケータ

ディスクパフォーマンスインジケータは、ディスクまたは CPU の 1 つが目的の再生速度でリアルタイムにデコードを実行できない場合に赤色になります。

モニターパフォーマンスインジケータは、次の問題のいずれかが検出された場合に赤色になります。

- クリップに適用するグレーディング操作におけるリアルタイムのパフォーマンスの問題
- 表示デバイスとの同期の問題。

---

## 基本フレームレートの変更

[ページの先頭へ](#)

1. Settings / Playback を選択します。
2. 新しい基本フレームレートを入力します。

注意：タイムラインのタイムコード値に基本フレームレート設定が反映されます。

---

## 再生フレームレートの変更

[ページの先頭へ](#)

Page Up キーまたは Page Down キーを押すと、フレームレートが 1 フレーム / 秒ずつ増減します。

---

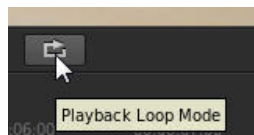
## 再生モードの変更

[ページの先頭へ](#)


SpeedGrade には次の 3 つの再生モードがあります。

- 1 回再生
- ピンポン
- ループ (デフォルト)

モードを切り替えるには、F6 キーを押すか、または再生コントロールの横にある「Playback Mode」ボタンを使用します。



---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)



# 複数の再生ヘッドによるフレームの比較

- 追加の再生ヘッドの作成
- マスター再生ヘッドの選択
- 再生ヘッド間隔の調整
- 再生ヘッドの削除
- 分割表示モードでの操作
- キーボードショートカット

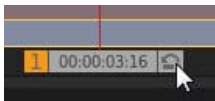
複数の再生ヘッドを使用すると、カラーマッチングのために2つ以上のフレームを比較できます。

## 追加の再生ヘッドの作成

[ページの先頭へ](#)

- Ctrl キー (Windows) または Command キー (Mac OS) を押しながら、Move Playhead アイコンをタイムラインの任意の場所にドラッグします。

Move Playhead アイコンは、再生コントローラーの右側にある矢印アイコンです。



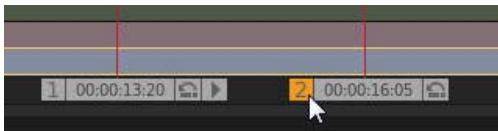
再生コントローラーの左側に緑のプラス (+) アイコンが表示されるのを確認してから、再生ヘッドをドロップします。

## マスター再生ヘッドの選択

[ページの先頭へ](#)

複数の再生ヘッドを操作する際には、マスター再生ヘッドを選択して、グレーディングやその他の調整を行います。

- 再生ヘッド番号をクリックすると、その再生ヘッドがマスター再生ヘッドとなります。再生ヘッド番号がアクティブであることを示すオレンジ色に変化します。



## 再生ヘッド間隔の調整

[ページの先頭へ](#)

- Move Playhead アイコンをクリックし、タイムライン上の任意の場所に再生ヘッドを配置します。

## 再生ヘッドの削除

[ページの先頭へ](#)

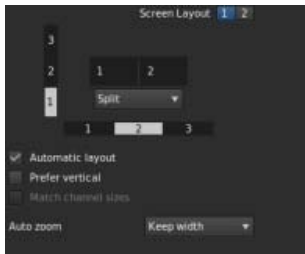
- Move Playhead アイコンをクリックし、タイムライン以外の場所に再生ヘッドをドラッグします。

注意：再生ヘッドがマスター再生ヘッドではないことを確認してください。左側にある番号がオレンジ色の再生ヘッドコントローラーは、マスター再生ヘッドです。他の再生ヘッドの番号をクリックしてマスター再生ヘッドを選択してから、非アクティブになった再生ヘッドを削除してください。

## 分割表示モードでの操作

[ページの先頭へ](#)

画面レイアウトを調整するには、「Timeline」タブの「View」ボタンをクリックし、Screen Layout パネルでアイコンをドラッグします。



同時に表示できる再生ヘッドは9個までです。9個を超える再生ヘッドを使用している場合は、いずれかのチャンネルの番号をクリックし、目的の再生ヘッドを選択して表示します。



## キーボードショートカット

[ページの先頭へ](#)

| 結果                         | Windows | Mac OS    |
|----------------------------|---------|-----------|
| 現在の分割表示モードの変更              | F9      | Cmd + F9  |
| 分割表示モードの水平方向または垂直方向を変更します。 | F10     | Cmd + F10 |
| 分割表示モードのチャンネル位置をフリップします。   | F11     | Cmd + F11 |

注意： Mac OS システムでは、デフォルトの F キーの割り当てを無効にする必要があります。システム環境設定で、「キーボード」、キーボードショートカットパネルの順に選択します。「Expose と Spaces」を選択し、デフォルトのキーの割り当ての選択を解除します。

Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# プロジェクトの操作

- 最初プロジェクトを作成
- 新規プロジェクトの開始
- プロジェクトを開く
- プロジェクトの保存
- 複数のプロジェクトを同時に操作する
- プロジェクト名の変更
- プロジェクトの削除
- 別のコンピューターにプロジェクトを移動する

SpeedGrade プロジェクトは XML ファイルに保存され、ircp というファイル名拡張子が付いています。このファイルには、シーケンス、アセット、編集の決定などの情報が保存されています。

このファイルには、プロジェクト内のアセットファイルの名前と場所への参照が保存されています。アセットの移動、名前の変更、または削除を行うと、SpeedGrade で次にプロジェクトを開くときに、不明なファイルを指定するように指示するメッセージが表示されます。

---

## 最初プロジェクトを作成

[ページの先頭へ](#)

- 1 つまたは複数のアセットをタイムラインに追加します。  
SpeedGrade で自動的にプロジェクトファイルが作成されます。
2. プロジェクト名を変更するか、または別の場所に保存するには、Ctrl + S キー (Windows) または Cmd + S キー (Macintosh) を押します。  
これが最初の SpeedGrade プロジェクトではない場合は、[新規プロジェクトの開始](#)を参照してください。

---

## 新規プロジェクトの開始

[ページの先頭へ](#)

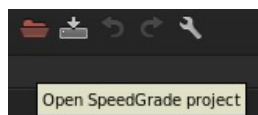
1. 既存のプロジェクトのタイムラインを削除します。  
タイムラインを削除すると、SpeedGrade から現在のプロジェクトがアンロードされます。プロジェクト自体が削除されるわけではありません。  
注意： アンロードする前に、現在のプロジェクトへの変更を保存してください。[プロジェクトの保存](#)を参照してください。
2. 新しい空白のプロジェクトを保存するには、Ctrl + S キー (Windows) または Cmd + S キー (Macintosh) を押します。

---

## プロジェクトを開く

[ページの先頭へ](#)

- Ctrl + O キー (Windows) または Cmd + O キー (Macintosh) を押します。  
また、ワークスペースの左上にあるツールバーの「Open SpeedGrade Project」 ボタンをクリックすることもできます。



また、デスクトップ表示を開き、読み込む ircp ファイルが保存されているフォルダーに移動し、ファイルのサムネールをダブルクリックすることもできます。

---

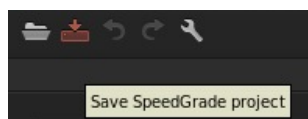
## プロジェクトの保存

[ページの先頭へ](#)

SpeedGrade では、5 秒おきに作業の状態が保存されます。ただし、現在のプロジェクトを頻繁に保存することをお勧めします。頻繁に保存しておくと、以前のバージョンに戻したい場合に役立ちます。

- Ctrl + S キー (Windows) または Cmd + S キー (Macintosh) を押します。

また、ワークスペースの左上にあるツールバーの「Save SpeedGrade Project」ボタンをクリックすることもできます。



また、Timeline パネルの「Save IRCP」ボタンをクリックすることもできます。



## 複数のプロジェクトを同時に操作する

[ページの先頭へ](#)

1. Ctrl + O キー (Windows) または Cmd + O キー (Macintosh) を押して、最初のプロジェクトを開きます。
2. メディアブラウザー表示を使用して、同時に開きたい 2 番目のプロジェクトの ircp ファイルが保存されているフォルダーに移動します。
3. ファイルのサムネールでプラス (+) アイコンをクリックします。

SpeedGrade で 2 番目のタイムラインに 2 番目のプロジェクトが開かれます。複数のタイムラインを開くと、分割画面での再生が有効になります。



## プロジェクト名の変更

[ページの先頭へ](#)

1. デスクトップ表示を使用して、名前を変更する ircp ファイルが保存されているフォルダーに移動します。
2. ircp ファイルを右クリックし、コンテキストメニューから「Rename」を選択し、ファイル名を変更します。

## プロジェクトの削除


[ページの先頭へ](#)

1. デスクトップ表示を使用して、削除する ircp ファイルが保存されているフォルダーに移動します。
2. ircp ファイルを右クリックし、コンテキストメニューから「Delete」を選択します。

## 別のコンピューターにプロジェクトを移動する

[ページの先頭へ](#)

プロジェクトを別のコンピューターに移動するには、プロジェクトファイル (ircp) と一緒にすべてのプロジェクトアセットのコピーを移動します。SpeedGrade で自動的に検索してプロジェクトに関連付けられるように、アセットのファイル名とフォルダーの場所を維持してください。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# デュアルディスプレイの設定

## 標準デュアルモニター設定

### 詳細デュアルモニター設定

デュアルモニター設定を使用して SpeedGrade を操作できます。SpeedGrade ワークスペースとフッターがそれぞれ別のモニターに表示されません。

## 標準デュアルモニター設定

[ページの先頭へ](#)

標準デュアルモニター設定では、2つのモニターを、グラフィックカードの2つの DVI 出力または2つの DP 出力と接続して使用します。

1. DVI 出力または DP 出力を2つのモニターに接続します。

ヒント：フッターモニターには、キャリブレーションを設定したモニターまたはプロジェクターを使用します。

2. SpeedGrade で、Settings/Display をクリックし、Window Size で設定を変更します。

デフォルト値は、解像度が 1920 x 1080 である2つのディスプレイを使用する場合に動作します。SpeedGrade は、ディスプレイの左側にフッターとともに表示されます。

3. 「Enable」オプションを選択します。

## 詳細デュアルモニター設定

[ページの先頭へ](#)

詳細デュアルモニター設定では、nVidia Quadro SDI テクノロジーを使用することにより、Single Link SDI または Dual Link SDI 経由のリアルタイム 10 ビット出力および 12 ビット出力が可能になります。nVidia Quadro SDI 設定では、64 ビット Windows 7 システムを使用する必要があります。

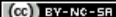
1. DVI 出力または DisplayPort 出力を、SpeedGrade ワークスペース用のディスプレイに接続します。
2. NVIDIA SDI カードの Single Link SDI 出力または Dual Link SDI 出力を使用して、外部の波形モニターなどのモニタリングデバイス、参照モニターまたはプロジェクターと接続します。
3. SpeedGrade で、Settings/Display を選択します。
4. SDI Output セクションで、信号および形式設定を、必要となる出力形式設定に従って変更します。
5. 「Enable」オプションを選択します。

### FAQ：並行して使用できる nVidia GPU の出力数は？

並行して使用できる出力数は同時に2つのみです。SDI カードが Quadro GPU にルーティングされ、その結果1つの DVI 出力または DP 出力を使用します。もう一方の出力をワークスペース用のディスプレイに使用できます。その他の DisplayPort は並行してアクティブにはなりません。

ヒント：ローカルフッターディスプレイとプロジェクション設定の組み合わせ

オペレーターが、他のディスプレイやプロジェクションシステムと並行して適切なローカルディスプレイを参照できるようにするためには、SDI 出力のシグナル分割を実行することをお勧めします。これは、外部波形デバイスおよびベクトルスコープデバイス経由で信号をモニタリングする場合にお勧めする方法です。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# Premiere Pro と SpeedGrade の間の Direct Link ワークフロー

[Direct Link について](#)

[Direct Link で Premiere Pro シーケンスの編集またはカラー調整を行う](#)

[Premiere Pro プロジェクトを SpeedGrade で直接開く](#)

[Direct Link モードでの制限事項](#)

[ビデオチュートリアル](#)

## Direct Link について

[ページの先頭へ](#)

Direct Link ワークフローは、Premiere Pro CC と SpeedGrade CC の間の編集とカラー調整が統合されたワークフローです。

以前は、SpeedGrade を使用して Premiere Pro からフッターのカラー調整を行うために、DPX 静止画像シーケンスまたは Edit Decision List (EDL) のいずれかでシーケンスをレンダリングして SpeedGrade に書き出していました。SpeedGrade でのカラー補整が完了したら、これらのプロジェクトを高度な編集のために独立したビデオファイルとして Premiere Pro に書き出していました。

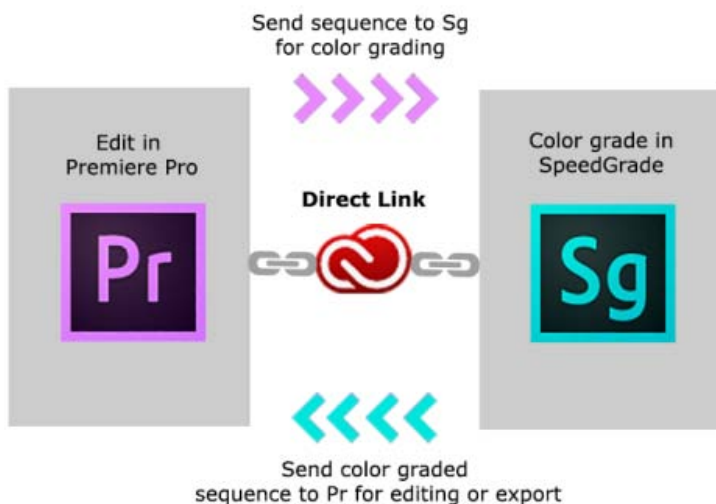
Direct Link を使用すると、このワークフローを迅速に、効率的に行えます。Direct Link では、Mercury Playback Engine の機能を利用して、Premiere Pro プロジェクトを直接 SpeedGrade に送信して開くことができます。SpeedGrade で Premiere Pro シーケンスのカラー調整を行い、数回のクリックで Premiere Pro に返送することができます。

*Direct Link を使用する際に最適なパフォーマンスを得るには、Windows の GPU アクセラレーションに対応する NVIDIA CUDA グラフィックカードを使用します。Adobe 認定の NVIDIA グラフィックカードについて詳しくは、[必要システム構成](#)を参照してください。*

## Direct Link で Premiere Pro シーケンスの編集またはカラー調整を行う

[ページの先頭へ](#)

Direct Link のワークフローでは、レンダリングや最適化などの時間のかかる複雑な作業を行うことなく、編集とカラー調整の間で Premiere Pro プロジェクトを往復できます。



Premiere Pro と SpeedGrade の Direct Link ワークフロー

**手順 1：Premiere Pro シーケンスを選択します**

カラー調整を行う Premiere Pro シーケンスを選択します。

注意： *Timeline* パネルまたは *Project* パネルからシーケンスを選択してください。

**手順 2：Direct Link を使用して、シーケンスを SpeedGrade に送信します。**

Direct Link を使用すると、Premiere Pro プロジェクトを書き出すことなく、プロジェクトを直接 SpeedGrade に送信して開くことができます。

Direct Link を使用するには、ファイル/Adobe SpeedGrade への Direct Link を選択します。

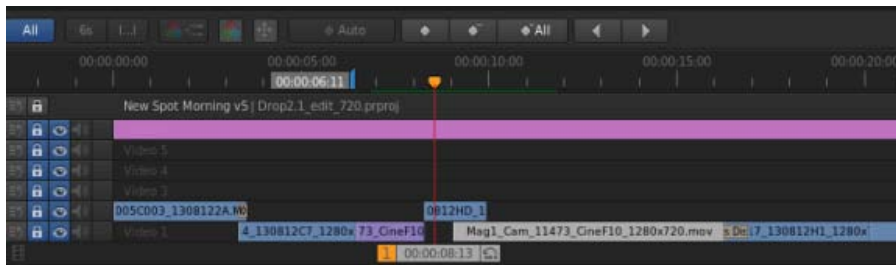
手順 3：SpeedGrade でシーケンスを選択して開きます。

Direct Link のワークフローを選択した場合、Premiere Pro で、Premiere Pro でのプロジェクトへの変更を保存し、SpeedGrade で開くかどうかを確認するメッセージが表示されます。「はい」をクリックします。

手順 4：選択したシーケンスを SpeedGrade で開きます

Premiere Pro が閉じられ、SpeedGrade のタイムラインでシーケンスが開かれます。タイムラインでは Premiere Pro と同じ使い慣れたトラックレイアウトを使用します。

SpeedGrade のタイムラインには、すべてのクリップ編集ポイント、トランジション、およびレイヤーを表示できます。



SpeedGrade のプロジェクトタイムライン

手順 5：カラー調整ツールとマスクツールを使用して、シーケンスのカラー調整を行います。

SpeedGrade では、Look やマスクを使用して、シーケンスのカラー調整を行えます。SpeedGrade で適用した Look は、Premiere Pro で再びシーケンスを開いたときに、Lumetri プリセットとして表示されます。

Premiere Pro で Lumetri Look が既に適用されている場合、SpeedGrade タイムラインで使用できます。ここでは、パラメーターを調整できます。



A. Premiere Pro プロジェクトのシーケンス B. SpeedGrade でカラー調整された Premiere Pro シーケンス

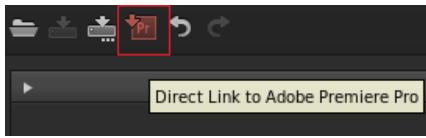
Direct Link のワークフローは、SpeedGrade でカラー補正やカラー調整のタスクにフォーカスできるように設計されました。このフォーカスのために、SpeedGrade の「Color」タブと「Look」タブが Direct Link モードで使用可能です。詳しくは、[Direct Link ワークフローでの制限事項](#)を参照してください。

手順 6：カラー調整されたシーケンスを、編集のために Premiere Pro に送信します

SpeedGrade でのシーケンスのカラー調整が完了したら、最終出力やさらなる編集のために Premiere Pro でシーケンスを保存して再び開きます。

SpeedGrade ユーザーインターフェイスの左上にある「Direct Link to Adobe Premiere Pro」アイコンをクリックします。





カラー調整されたシーケンスが、Premiere Pro ですべてのカラー調整が完全な状態で開かれます。

SpeedGrade で適用されたカラー調整とマスクは、Premiere Pro で Lumetri エフェクトとして表示されます。Premiere Pro では、Effects Controls パネルを使用して、調整レイヤーごとに、クリップごとに、Lumetri エフェクトを個別にオンまたはオフにすることができます。

編集を続行するか、Premiere Pro での最終出力のためにシーケンスを書き出します。

## Premiere Pro プロジェクトを SpeedGrade で直接開く

[ページの先頭へ](#)

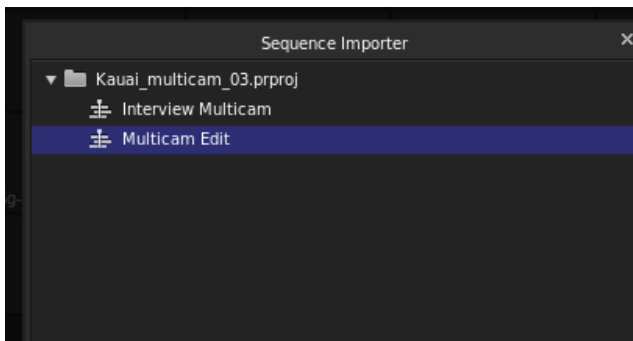
ネイティブ Premiere Pro プロジェクトを SpeedGrade で直接開き、カラー調整の変更を適用し、Premiere Pro でプロジェクトを再び開くことができます。

SpeedGrade のスタートアップスクリーンでは、次のことを行えます。

- 最近アクセスした Premiere Pro プロジェクト (.pproj) を開く
- Premiere Pro プロジェクト (.pproj) を開く
- 新しい SpeedGrade プロジェクト (.IRCP) を作成する

Premiere Pro プロジェクトを開くと、Sequence Importer ダイアログが開かれ、プロジェクトに含まれているすべてのシーケンスが表示されます。開くシーケンスを選択します。

注意： SpeedGrade では複数の Premiere Pro シーケンスを同時に開くことはできません。



SpeedGrade では、一次または二次カラー補正を適用し、Look およびマスクを適用し、必要なすべてのカラー調整を実行できます。

注意： SpeedGrade (.IRCP) プロジェクトを再び Premiere Pro に送信することはできません。Direct Link を使用するには、Premiere Pro プロジェクト (.pproj) で開始する必要があります。

要点：

- SpeedGrade から Premiere Pro の調整レイヤーを表示して調整したり、シーケンスに適用したあらゆるトランジションを表示したりできます。
- SpeedGrade で適用したカラー調整はすべて、自動的に Premiere Pro で使用できます。.look ファイルを書き出す必要はありません。

### オフラインメディアの操作

SpeedGrade で不明なメディアファイルのある Premiere Pro プロジェクトを開くとき、Premiere Pro でのようにオフラインメディアをリンクしたり配置したりはできません。

オフラインメディアを再リンクするには、プロジェクトを Premiere Pro に戻す必要があります。

### After Effects コンポジションの操作

After Effects コンポジションを Premiere Pro プロジェクトで使用するには、次のいくつかの方法があります。

- Premiere Pro のクリップを After Effects コンポジションに置き換える
- Adobe Dynamic Link を使用して After Effects コンポジションにリンクする
- After Effects コンポジション (AEP ファイル) を Premiere Pro プロジェクトに読み込む


どの方法を使用する場合でも、After Effects コンポジションが含まれている Premiere Pro シーケンスを SpeedGrade で直接開くことができます。SpeedGrade ではシーケンスが Direct Link モードで開かれるため、Premiere Pro シーケンスのカラー調整と同様にコンポジションのカラー調整を行うことができます。



## Direct Link モードでの制限事項

Direct Link のワークフローは、SpeedGrade でのカラー補正やカラー調整のワークフローのみにフォーカスするように設計されました。

このフォーカスによって、Direct Link モードで SpeedGrade を使用している場合、検討すべきことがいくつかあります：


- Direct Link モードの使用中は、自動保存機能がオフになります。
- Direct Link を使用するには、Premiere Pro プロジェクト (.proj) で開始します。Direct Link モードでは SpeedGrade プロジェクト (.IRCP) を Premiere Pro に送信することはできません。
- Direct Link モードでは、SpeedGrade で Premiere Pro プロジェクトをレンダリングできません。レンダリングするには、プロジェクトを再び Premiere Pro に戻します。したがって、Direct Link を使用している場合は「Render」タブと「Results」タブを使用できません。
- SpeedGrade では一度に 1 つの Premiere Pro シーケンスのみを開くことができます。複数のシーケンスを同時に開くことはできません。プロジェクト内の別のシーケンスを開くには、SpeedGrade タイムラインの  をクリックして Sequence Importer ダイアログを開きます。
- Media Browser を起動してメディアから参照することはできないため、Direct Link を使用している場合は「Media」タブを使用できません。
- SpeedGrade で Premiere Pro シーケンスにクリップを追加することはできません。シーケンスを編集するには、プロジェクトを Premiere Pro に戻します。
- オーディオの調整やパン & スキャン機能の使用もできません。したがって、Direct Link を使用している場合は「Stereo 3D」タブ、「Audio」タブ、「Pan And Scan」タブを使用できません。
- Premiere Pro シーケンスにワープスタビライザーエフェクトを適用する場合、Direct Link を使用してシーケンスを SpeedGrade に送信する前に、分析が完了していることを確認してください。そうでない場合は、エラーメッセージが表示されます。

## ビデオチュートリアル



### 映画のようなビデオを作成する方法

Direct Link を使ってプロジェクトを SpeedGrade へ書き出し後に読み込み、総合的なカラーグレーディングおよびプリセットのフィルムストックやカメラの見た目を適用する方法を学びます。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# イメージ解析ツール

## Histogram

ベクトルスコープ

RGB パレード

チャンネルビュー

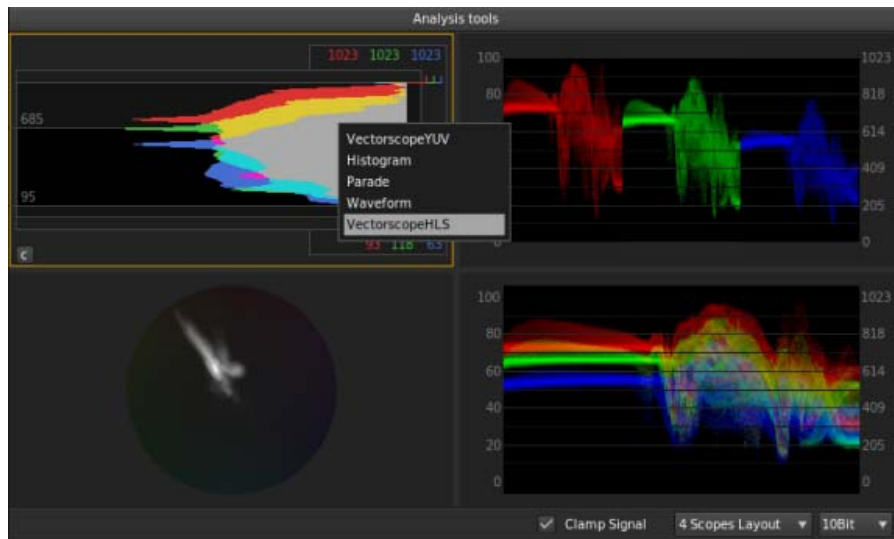
SpeedGrade には、画像を分析するために、以下のような様々なツールが用意されています。

- Histogram
- ベクトルスコープ
- RGB パレード
- 輝度波形

これらのツールはグループ化され、Analysis Tools パネルからアクセスできるようになりました。

Analysis Tools パネルを表示するには、キーボードショートカット A を使用するか、左上にある Monitor パネル上の矢印をクリックします。ドラッグハンドルを使用して、Analysis Tools パネルのサイズを調整できます。

コンテキストメニューを使用して、表示するビデオスコープを選択します。

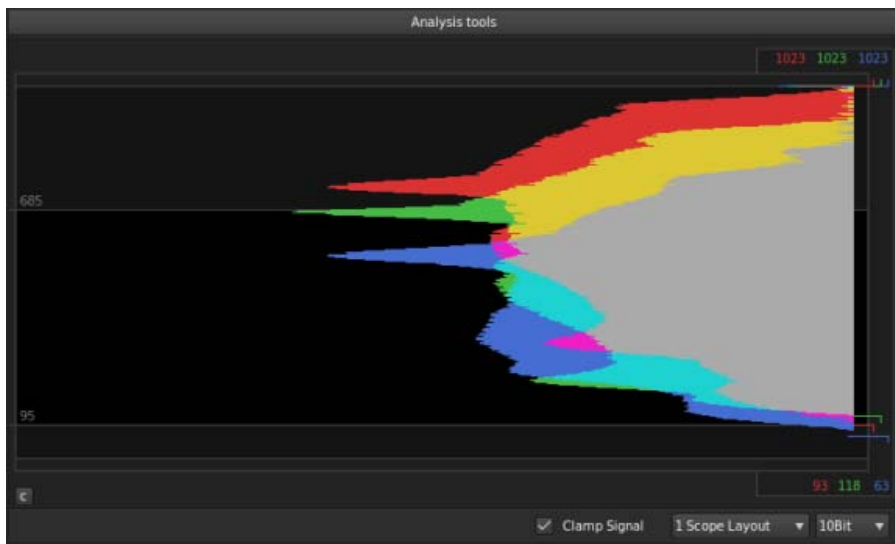


Analysis Tools パネル

## Histogram

[ページの先頭へ](#)

ヒストグラムパネルには RGB 値が表示されます。チャンネルごとの Luma 最小値が、パネルの下部に数値で表示されます。最大値は上部に表示されます。水平方向の 2 つの線は出力範囲を示します。デフォルトの範囲は CIN コードの値 (95 ~ 685) に設定されています。



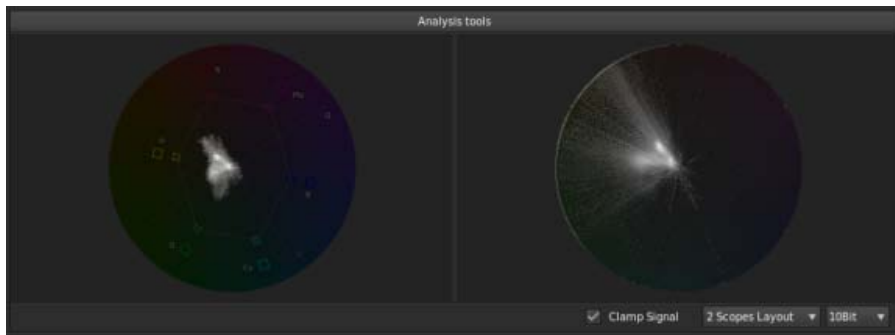
Histogram

## ベクトルスコープ

[ページの先頭へ](#)

ベクトルスコープでは、円グラフ内にビデオのクロミナンス情報が表示されます。彩度は、チャートの中央から外に向かって表示されます。

ベクトルスコープは YUV と HLS（色相、明度、彩度）モードで使用できます。YUV ベクトルスコープでは、イメージの画素分布を直観的に表示するために、カラー ターゲットが含まれる見慣れた YUV カラー空間を使用します。YUV ベクトルスコープはデフォルトのオプションです。

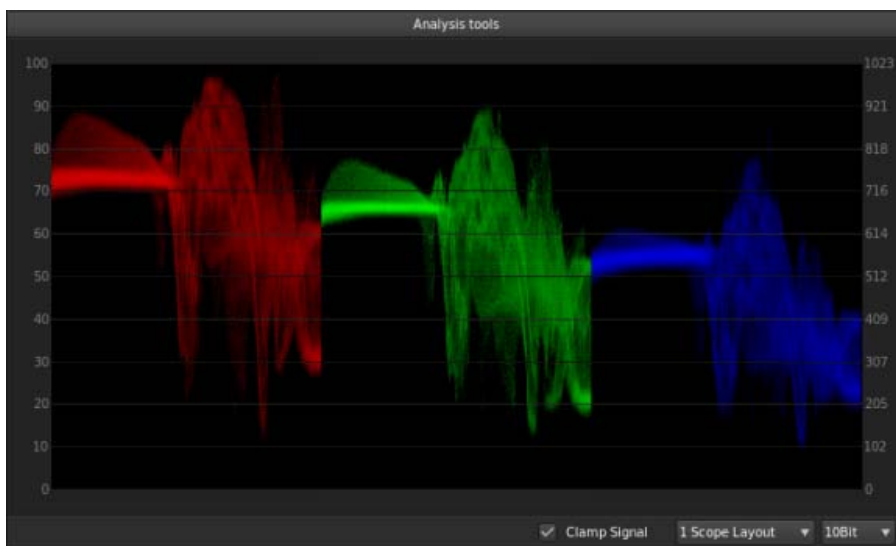


YUV ベクトルスコープ、HLS ベクトルスコープ

## RGB パレード

[ページの先頭へ](#)

RGB パレードスコープでは、イメージの赤、緑、および青の構成要素の波形が個別に表示されます。波形は、イメージの赤、緑、および青の相対レベルを簡単に比較し、必要に応じて調整するために、並べて表示されます。RGB パレードスコープでは、イメージの色かぶりを簡単に見分けることもできます。

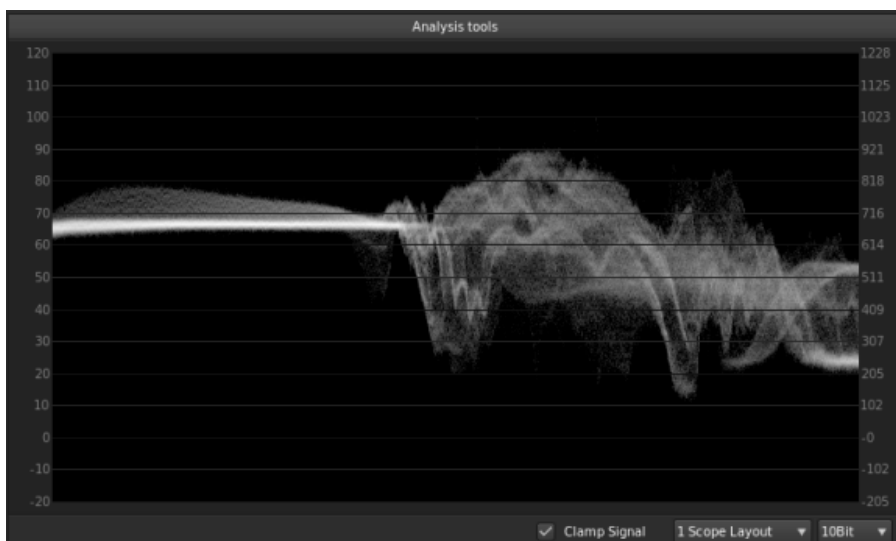


RGB パレード

### 輝度波形

新しい輝度波形スコープには、Premiere Pro と同様に、イメージの輝度が表示されます。

高輝度は波形の山として表示され、低輝度はくぼみとして表示されます。このスコープを使用すると、イメージのハイライトとシャドウをすばやく識別でき、正確な黒と白のバランスを実現するために役立ちます。



輝度波形

### チャンネルビュー

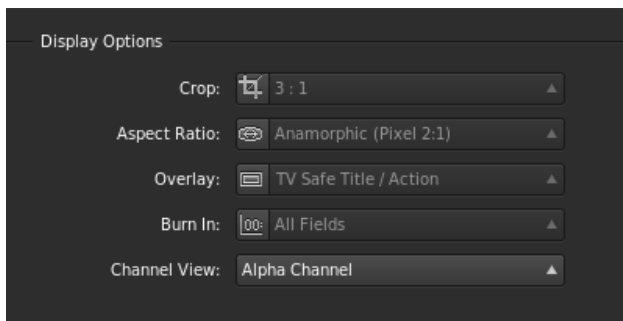
[ページの先頭へ](#)

特定のカラーチャンネルを確認するには、チャンネルビューを使用します。例えば、RGB チャンネル内の圧縮による画像の乱れやノイズを確認するために使用できます。


モニターにチャンネルを表示するには、次の手順を実行します：

例えば、イメージにアルファチャンネルが含まれている場合、「Alpha Channel」を選択してモニターに表示します。通常の表示に戻すには、チャンネル表示として「Normal View」を選択します。

1. 「Timeline」タブを選択し、「View」を選択します。
2. Display Options の Channel View メニューでチャンネルを選択します。



---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# キーフレームの操作

## キーフレームの追加

キーフレーム間でディゾルブを作成するためのワークフロー

編集時のキーフレームの自動記録

キーフレーム間での移動

キーフレームの削除

関連トピック

キーフレームを使用すると、グレード、マスク、パン & スキャン調整の状態を一定時間をかけて変化させることができます。キーフレームはマスクの位置などの状態を指定する時点をマークします。通常は、少なくとも2つのキーフレーム（変化の開始時の状態と変化の終了時の新しい状態）を使用します。必要な数だけのキーフレームをトラックに追加できます。キーフレーム間の値は補間され、キーフレーム間にディゾルブを作成します。

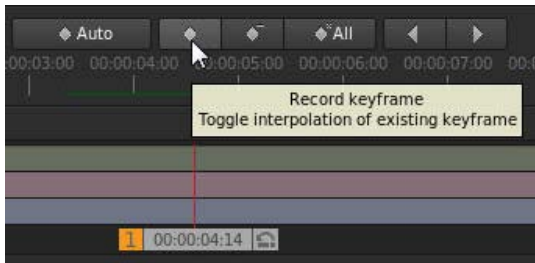
## キーフレームの追加

[ページの先頭へ](#)

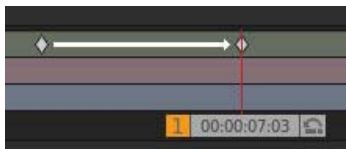
新しく作成されるグレーディングトラックには開始位置に1つのキーフレームがあります。そのままキーフレームを追加しないと、調整はクリップ全体に影響します。

キーフレームをトラックに追加するには、次の操作を実行します。

1. キーフレームを追加する場所に再生ヘッドを移動します。
2. 「Record Keyframe」ボタンをクリックします。



3. 新しいキーフレームの位置に、グレード、マスク、パン & スキャン調整などの調整を適用します。
4. 現在のキーフレームに再生ヘッドがある状態で2回目に Record Keyframe ボタンを押すと、前のキーフレームから現在のキーフレームへのディゾルブが作成されます。 [キーフレーム間でディゾルブを作成するためのワークフロー](#)を参照してください。  
トラックのキーフレーム間の矢印は、2つの位置の間の線状ディゾルブを表します。



## キーフレーム間でディゾルブを作成するためのワークフロー

[ページの先頭へ](#)

それぞれの新しいキーフレーム位置で2回目に Record Keyframe ボタンをクリックすると、2つのキーフレームの間でディゾルブが作成されます。一般的なワークフローは次のとおりです。

1. タイムライン上で、再生ヘッドをディゾルブの開始位置に移動します。
2. 「Record Keyframe」をクリックして、キーフレームを追加します。

3. タイムライン上で、再生ヘッドをディゾルブの終了位置に移動します。
4. 「Record Keyframe」を2回クリックして、キーフレームを追加します。すべての設定を前のキーフレームから現在のキーフレームへとスムーズに変化させます。
5. 2つのキーフレーム位置でグレード、マスク、またはパン & スキャンを調整します。

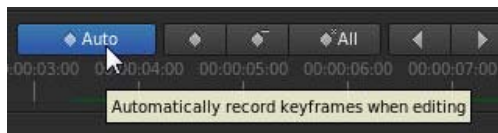
---

## 編集時のキーフレームの自動記録

[ページの先頭へ](#)

自動キーフレームモードが有効になっている場合、プロパティを変更すると、新しい位置のそれぞれでキーフレームが自動的に追加されます。

- Auto-keyframe ボタンをクリックして、自動キーフレームモードのオンとオフを切替えます。



---

## キーフレーム間での移動

[ページの先頭へ](#)

- キーフレームツールバーで、左向きまたは右向き矢印ボタンを押します。



ヒント：キーボードショートカット **Ctrl + Shift +** 左向き / 右向き矢印を使用することもできます。

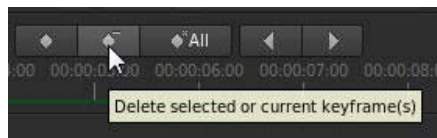
---

## キーフレームの削除

[ページの先頭へ](#)

キーフレームを1つだけ削除するには：

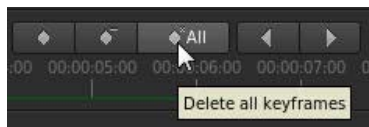
1. 削除するキーフレームに移動します。
2. Delete keyframe ボタンをクリックします。



同じトラックにある他のキーフレームには影響しません。

トラックにあるすべてのキーフレームを削除するには：

- Delete All Keyframes ボタンをクリックします。




現在のグレーディングクリップの上または下にある他のグレーディング、マスク、またはパン & スキャントラックのキーフレームには影響しません。

---

## 関連トピック

- [クリップのカラー調整](#)
- [ショットでマスクされたオブジェクトの追跡](#)
- [パン & スキャンによるショットのフレーミングの調整](#)

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

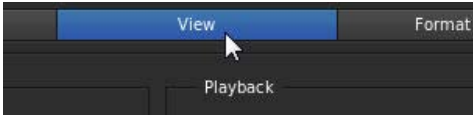


# 縦横比の表示の調整

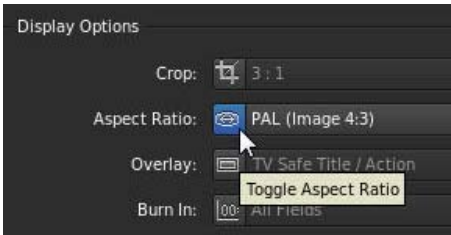
縦横比を調整することで、正しくアナモフィックおよび正方形ピクセルでない縦横比フッターをモニターで表示することができます。

注意： 縦横比の表示を変更しても、ソースマテリアルは変更されません。

1. タイムラインのクリップで、Timeline パネルの「View」 ボタンをクリックします。




2. 「Display Options」 の Aspect Ratio メニューの左側にあるアイコンをクリックします。  
このボタンで Aspect Ratio メニューを切り替えます。



3. メニューのオプションから選択して縦横比の表示を変更します。
4. デフォルトの縦横比に戻るには、再びアイコンをクリックします。

## 関連リンク

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

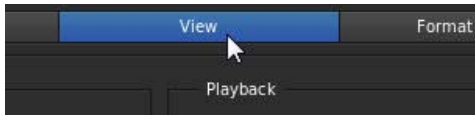
# 表示フレームをクロップする

フレームの表示サイズは、モニターでクロップすると設定できます。

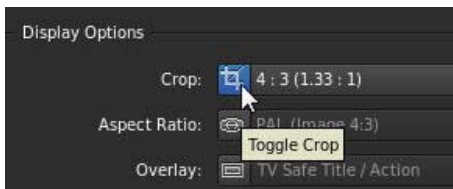
モニターでのフレームをクロップしてもソースマテリアルは変更されません。代わりに、フレームが画像の一部を隠します。カラー補正はフレームで隠れた画像の部分にも適用されます。

表示フレームのサイズを変更しても、フレーム内の画像全体を維持するには、[縦横比の表示の調整](#)を参照してください。


1. タイムラインのクリップで、Timeline パネルの「View」ボタンをクリックします。



2. 「Display Options」セクションで、Crop メニューの左側のアイコンをクリックします。  
このボタンで Crop メニューを切り替えます。



3. メニューからクロップのプリセットを選択します。
4. クロップのプリセットをオフにするには、アイコンを再びクリックします。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

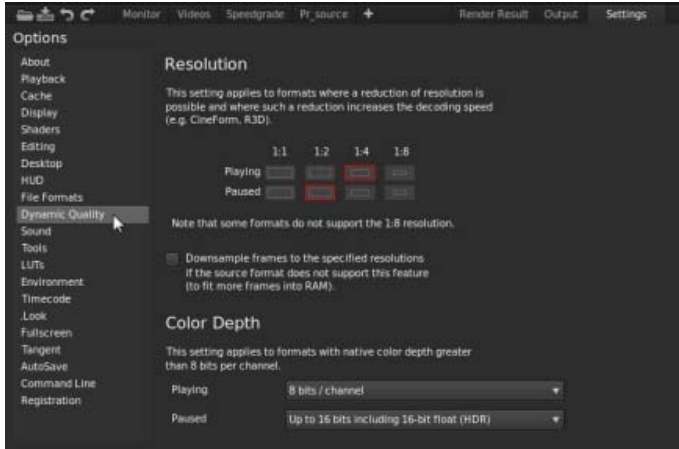
[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# 再生の表示解像度の調整


SpeedGrade はビデオの品質を動的に調整して、多数の高度なグラフィックカードや CPU を使用しないコンピューター上でも、スムーズな再生を確実に行います。パフォーマンスを最適化するために、再生中および一時停止中の両方の画像の品質設定を行うことができます。

再生中のシステムのパフォーマンスをテストし、それに応じて設定を調整してください。

1. 画面右上隅の Settings メニューをクリックしてから、「Dynamic Quality」オプションを選択します。



2. 再生用に低目の解像度、例えば 1:2（ソースマテリアルの半分の解像度）やそれより小さい値を選択します。
3. 一時停止用の画像の解像度を設定します。  
注意：一時停止用の画像の解像度は、画像をより詳しく見るために使用します。選択した再生の解像度と同じ、またはそれより大きい値を設定してください。
4. チャンネル当たり 8 ビットより大きいネイティブの色深度を持つフォーマットで作業している場合、再生用と一時停止用の画像の色深度も設定できます。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# キーボードショートカット



キーボードショートカットの PDF の印刷

SpeedGrade CC のキーボードショートカットについては、[こちら](#)から PDF をダウンロードして参照してください。

[アプリケーション用ショートカット](#)

[再生用ショートカット](#)

[キーフレームのショートカット](#)

[パンとズーム表示用ショートカット](#)

[分割表示用ショートカット](#)

[タイムラインおよびナビゲーション用ショートカット](#)

[インポイントおよびアウトポイント用ショートカット](#)

[グレーディング用ショートカット](#)

[Look ブラウザー、Snapshots ブラウザーへのショートカット](#)

[Continuity Checker、Automatic Shot Match のショートカット](#)

[グレイアウト用ショートカット](#)

[編集用ショートカット](#)

[分析ツール用ショートカット](#)

[チャンネル表示用ショートカット](#)

[ステレオスコープ表示用ショートカット](#)

Mac システムで動作する F キーショートカットの場合は、fn キーを押してから F キーを押します。例えば、F1 ショートカットを使用するには、fn+F1 を押します。

## アプリケーション用ショートカット

[ページの先頭へ](#)

| 結果                           | Windows                | Mac OS                 |
|------------------------------|------------------------|------------------------|
| ヘルプの表示                       | F1                     | F1                     |
| グレーディングパネルの表示 / 非表示の切り替え     | P                      | P                      |
| Settings ウィンドウの表示 / 非表示の切り替え | S                      | S                      |
| デスクトップの表示                    | D                      | D                      |
| タイムラインの保存                    | Ctrl + S               | Cmd + S                |
| Render ウィンドウの表示 / 非表示の切り替え   | Ctrl+R                 | Cmd + R                |
| History パネルの表示               | Ctrl+H                 | Cmd+H                  |
| 全画面モードの切り替え                  | Alt + Enter または F      | F                      |
| イメージのみモードの切り替え               | Shift + H              | Shift + H              |
| イメージのみモードの終了                 | Esc                    | Esc                    |
| メタデータ表示の表示 / 非表示の切り替え        | M                      | M                      |
| マウス表示をメイン表示または SDI 表示に切り替え   | Shift + X              | Shift + X              |
| CP200 パネルの再接続                | Alt + F12              | Alt + F12              |
| Dual DVI ウィンドウの表示 / 非表示の切り替え | Shift + Ctrl + Alt + D | Shift + Ctrl + Alt + D |
| リールブラウザーの表示                  | Ctrl + Alt + R         | Cmd + Alt + R          |
| Preferences ウィンドウを閉じる        | Esc                    | Esc                    |
| アプリケーションを閉じる                 | Alt + F4               | Cmd + Q                |

## 再生用ショートカット

| 結果                           | Windows           | Mac OS           |
|------------------------------|-------------------|------------------|
| 再生 / 一時停止                    | [スペース]            | [スペース]           |
| 逆方向に再生                       | Shift+[スペース]      | Shift+[スペース]     |
| 1 フレーム前に戻る                   | 左矢印               | 左矢印              |
| 1 フレーム先に進む                   | 右矢印               | 右矢印              |
| 再生 FPS を減少                   | Page Down         | Page Down        |
| 再生 FPS を増加                   | Page Up           | Page Up          |
| 1 秒あたりのフレーム数を倍にする            | テンキーの *           | テンキーの *          |
| 1 秒あたりのフレーム数を半分にする           | テンキーの /           | テンキーの /          |
| 1 回再生、連続再生、またはピンポン再生モードに切り替え | F6                | F6               |
| イメージを左右方向に反転                 | Alt + M           | Alt + M          |
| イメージを上下方向に反転                 | Shift + M         | Shift + M        |
| メモリを消去 (すべてのフレームをアンロード)      | Shift + Ctrl + F5 | Shift + Cmd + F5 |
| 変更されたフレームをディスクから再読み込み        | F5                | F5               |
| 正方向に再生                       | L                 | L                |
| 逆方向に再生                       | J                 | J                |
| 停止                           | K                 | K                |

## キーフレームのショートカット

| 結果           | Windows/Mac OS |
|--------------|----------------|
| キーフレームの追加    | F2             |
| キーフレームの削除    | Shift + F2     |
| 前のキーフレームへの移動 | F3             |
| 次のキーフレームへの移動 | F4             |

## パンとズーム表示用ショートカット

| 結果             | Windows               | Mac OS                |
|----------------|-----------------------|-----------------------|
| 上 / 下方向にパン     | Shift + 上向き矢印 / 下向き矢印 | Shift + 上向き矢印 / 下向き矢印 |
| 左 / 右方向にパン     | Shift + 左向き矢印 / 右向き矢印 | Shift + 左向き矢印 / 右向き矢印 |
| パンをリセット        | Shift + Home          | Shift + Home          |
| チャンネルサイズのマッチング | Alt + Home            | Alt + Home            |
| ズームイン / ズームアウト | テンキーの + / -           | テンキーの + / -           |
| 100% にズーム      | Shift + Ctrl + Home   | Shift + Cmd + Home    |
| 画面に合わせてズーム     | Ctrl + Home           | Cmd + Home            |

## 分割表示用ショートカット

| 結果 | Windows | Mac OS |
|----|---------|--------|
|----|---------|--------|

|                        |     |           |
|------------------------|-----|-----------|
| 分割表示モードの変更             | F9  | Cmd + F9  |
| 分割表示の方向を縦方向 / 横方向に切り替え | F10 | Cmd + F10 |
| 分割表示でのチャンネルの位置の切り替え    | F11 | Cmd + F11 |

## タイムラインおよびナビゲーション用ショートカット

[ページの先頭へ](#)

| 結果                    | Windows              | Mac OS              |
|-----------------------|----------------------|---------------------|
| 次のクリップ / 前のクリップ       | Ctrl + 右向き矢印 / 左向き矢印 | Cmd + 右向き矢印 / 左向き矢印 |
| 前のクリップを選択             | Shift + Ctrl + 左向き矢印 | Shift + Cmd + 左向き矢印 |
| 次のクリップを選択             | Shift + Ctrl + 右向き矢印 | Shift + Cmd + 右向き矢印 |
| 下のクリップを選択             | Shift + Ctrl + 下向き矢印 | Shift + Cmd + 下向き矢印 |
| 上のクリップを選択             | Shift + Ctrl + 上向き矢印 | Shift + Cmd + 上向き矢印 |
| マスター再生ヘッドを中央に移動       | Ctrl + テンキーの 0       | Ctrl + テンキーの 0      |
| マスター再生ヘッドを選択したクリップに移動 | Alt + テンキーの 0        | Alt + テンキーの 0       |

## インポイントおよびアウトポイント用ショートカット

[ページの先頭へ](#)

| 結果  | Windows、Mac OS         |
|---|------------------------|
| 現在のマスター再生ヘッドの位置にインポイントを設定                       | I                      |
| 現在のマスター再生ヘッドの位置にアウトポイントを設定                      | O                      |
| マスター再生ヘッドを現在のインポイントに移動                          | Home                   |
| マスター再生ヘッドを現在のアウトポイントに移動                         | End                    |
| インポイントとアウトポイントをデフォルトの位置にリセット                    | Shift + Ctrl + Alt + O |
| 現在のクリップとタイムラインの Home/End の間のイン / アウトポイント設定の切り替え | Ctrl+[スペース]            |
| ディスク上の置換後のフレームを再読み込み                            | Shift + F5             |

## グレーディング用ショートカット

[ページの先頭へ](#)

| 結果                             | Windows              | Mac OS               |
|--------------------------------|----------------------|----------------------|
| グレーディングのオン / オフ切り替え            | 0 (ゼロ)               | 0 (ゼロ)               |
| プレビューされているプリセットをタイムラインに適用      | Enter                | Enter                |
| プレビューされているプリセットを拒否             | Backspace            | Backspace            |
| カラーセクターモードを変更                  | Shift + Enter        | Shift + Enter        |
| 現在のクリップでのグレーディングをリセット          | Shift + Alt + Delete | Shift + Alt + Delete |
| 現在のパネルでのグレーディングをリセット           | Alt + Delete         | Alt + Delete         |
| 前または次の 9 件の編集からグレードをコピー        | テンキーの 1 ~ 9          | テンキーの 1 ~ 9          |
| 「Copy Grade」機能で次の編集からコピーするよう設定 | Alt + テンキーの +        | Alt + テンキーの +        |
| 「Copy Grade」機能で前の編集からコピーするよう設定 | Alt + テンキーの -        | Alt + テンキーの -        |
| マウス位置の下にあるクリップからグレードをコピー       | C                    | C                    |

|                               |                      |                     |
|-------------------------------|----------------------|---------------------|
| 選択したレイヤーでのグレーディングの無効化 (押し続ける) | . (ピリオド)             | . (ピリオド)            |
| レイヤースタック内で上 / 下にナビゲート         | Ctrl + 上向き矢印 / 下向き矢印 | Cmd + 上向き矢印 / 下向き矢印 |

## Look ブラウザー、Snapshots ブラウザーへのショートカット

[ページの先頭へ](#)

| 結果                                    | Windows                         | Mac OS                          |
|---------------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|
| Look ブラウザーのナビゲーション                    | Alt + 左向き / 右向き / 下向き / 上向き矢印   | Alt + 左向き / 右向き / 下向き / 上向き矢印   |
| Looks Management Browser のオン / オフ切り替え | Ctrl + L                        | Cmd + L                         |
| Snapshot ブラウザーのナビゲーション                | Shift + 左向き / 右向き / 上向き / 下向き矢印 | Shift + 左向き / 右向き / 上向き / 下向き矢印 |
| スナップショットの追加または切り替え                    | Shift + C                       | Shift + C                       |
| Snapshot ブラウザー内の 3 つ目のパネルの折りたたみ       | W                               | W                               |

## Continuity Checker、Automatic Shot Match のショートカット

[ページの先頭へ](#)

| 結果                                     | Windows         | Mac OS             |
|--|-----------------|--------------------|
| Continuity Checker 使用時の 1 つ以上の再生ヘッドの追加 | Alt + 1 / 2 / 3 | Option + 1 / 2 / 3 |
| Auto Shot Match 機能の使用                  | Ctrl + M        | Cmd + M            |

## グレースアウト用ショートカット

[ページの先頭へ](#)

| 結果          | Windows         | Mac OS          |
|-------------|-----------------|-----------------|
| グレースアウトの有効化 | Ctrl+G          | Cmd + G         |
| ブラックアウトの有効化 | Alt + G         | Alt + G         |
| ホワイトアウトの有効化 | Ctrl + Alt + G  | Cmd + Alt + G   |
| グレースアウトの無効化 | Shift + Alt + G | Shift + Alt + G |

## 編集用ショートカット

[ページの先頭へ](#)

| 結果   | Windows         | Mac OS          |
|--|-----------------|-----------------|
| 選択したディゾルブクリップの方向の切り替え                        | Shift + D       | Shift + D       |
| 現在アクティブなクリップとその直上にあるすべてのクリップをマスター再生ヘッドの位置で分割 | Shift + Alt + S | Shift + Alt + S |
| 現在アクティブなクリップをマスター再生ヘッドの位置で分割                 | Ctrl + Alt + S  | Cmd + Alt + S   |

## 分析ツール用ショートカット

[ページの先頭へ](#)

| 結果                    | Windows、Mac OS |
|-----------------------|----------------|
| Analysis Tools パネルを開く | A              |

---

## チャンネル表示用ショートカット

[ページの先頭へ](#)

| 結果            | Windows、Mac OS |
|---------------|----------------|
| レッドチャンネルの表示   | R              |
| グリーンチャンネルの表示  | G              |
| ブルーチャンネルの表示   | B              |
| レッドチャンネルの非表示  | Shift + R      |
| グリーンチャンネルの非表示 | Shift + G      |
| ブルーチャンネルの非表示  | Shift + B      |


---

## ステレオスコープ表示用ショートカット

[ページの先頭へ](#)

| 結果 | Windows、Mac OS |
|----|----------------|
| 右目 | 左 Alt + R      |
| 左目 | 左 Alt + L      |

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)



# フッターのロード

## **Loading and conforming material**

Patrick Palmer 2012/05/07

ビデオチュートリアル

## **Using scene change detection**

Patrick Palmer 2012/03/23

ビデオチュートリアル

## **Networks and removable media with Digital Video**

トラブルシューティング (2013/09/23)

# サポートされているファイル形式

フレームシーケンス形式  
ムービーファイル形式  
RAW ファイル形式

## フレームシーケンス形式

[ページの先頭へ](#)

| 形式                  | 読み取り | 書き込み |
|---------------------|------|------|
| Cineon              | ○    | ○    |
| DPX、DPX 2.0         | ○    | ○    |
| Targa               | ○    | ○    |
| JPEG                | ○    | ○    |
| PNG                 | ○    | ○    |
| TIFF                | ○    | ○    |
| Pixarlog TIFF       | ○    | ×    |
| Floating Point TIFF | ○    | ○    |
| Maya IFF            | ○    | ○    |
| Lightwave IFF       | ○    | ○    |
| RGB (SGI)           | ○    | ○    |
| Softimage PIC       | ○    | ○    |
| Wavefront RLA       | ○    | ○    |
| Wavefront RPF       | ○    | ×    |
| Windows Bitmap      | ○    | ○    |
| GIF                 | ○    | ×    |
| Cinema DNG          | ○    | ○    |
| OpenEXR             | ○    | ○    |

## ムービーファイル形式

[ページの先頭へ](#)

| 形式          | 読み取り       | 書き込み       |
|-------------|------------|------------|
| Windows AVI | Windows のみ | Windows のみ |
| Quicktime   | ○          | ○          |


## RAW ファイル形式

[ページの先頭へ](#)

サポートされる RAW 形式は読み取り専用です。

- ARRI Alexa .ari
- ARRI D21 .ari
- Phantom HD / GOLD / FLEX / 65 (.cine)
- REDCode RAW (.r3d)
- Silicon Imaging SI 2K/SI Mini (非圧縮 .siv)
- Weisscam HS-1/HS-2 RAW (.wcr)
- Weisscam HS-2 Digimag (.fhg\*)

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# フッターの読み込み

---

アイテムの読み込み  
複数のアイテムの同時読み込み  
クリップ間へのアイテムの挿入

## アイテムの読み込み

[ページの先頭へ](#)

タイムラインにアイテムを追加するには、次の操作を実行します。

- Desktop ビューでアイテムまでナビゲートし、サムネイルをダブルクリックします。アイテムをタイムラインにドラッグすることもできます。
- 他のアイテムを追加するには、このプロセスを繰り返します。各アイテムは、タイムライン上の最後のアイテムの後ろに配置されます。

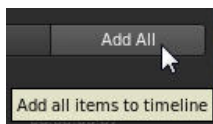
## 関連リンク

## 複数のアイテムの同時読み込み

[ページの先頭へ](#)

複数のアイテムを同時に読み込む操作は、ダイアリー作成用の RAW データを読み込んで仮想 LAB リールを作成する場合に役に立ちます。

1. Desktop ビューで、タイムラインに追加するアイテムが格納されているフォルダーを参照します。
2. Desktop の右下にある「Add All」をクリックします。



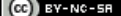
すべてのファイルが表示順でタイムラインに追加されます。

## クリップ間へのアイテムの挿入

[ページの先頭へ](#)

1. Desktop ビューからタイムライン上のアイテムを配置する位置に、サムネイルをドラッグします。
2. 配置する位置に赤い線がハイライト表示されたときに、マウスボタンを離します。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# EDL の最適化

## マスタークリップのワークフロー 複数クリップのワークフロー サポートされる EDL 機能

「Edit Decision Lists」 (EDL) は、他の編集ツールからプロジェクトのタイムラインを移行するために使用されるメタデータドキュメントです。SpeedGrade で EDL から作成されるタイムラインは、Sony CMX 標準に準拠します。SpeedGrade では、ARRIRAW と Red R3D の材料を処理するために、拡張された 16 桁の EDL がサポートされます。

次に、EDL を最適化するための一般的な 2 つのシナリオを示します。

- EDL と 1 つの長いイメージシーケンスまたはすべての編集がベイクされるムービーファイルがあります。EDL を使用してキーフレームを作成し、クリップを個々の編集に分割します。[マスタークリップのワークフロー](#)を参照してください。
- 複数のフォルダーにオンライン材料が含まれるか、個々のムービーファイルで構成される EDL があります。EDL で使用できるリール ID/ファイル名の情報に従って、正しいオンラインクリップを関連付けます。[複数クリップのワークフロー](#)を参照してください。

注意： EDL の操作を行う前に、SpeedGrade で正しいフレームレートのプリセットが設定されていることを確認します。たとえば、プロジェクトが 24 fps に基づいている場合、新規タイムラインのプリセットと基準 fps の両方を 24 に設定します。手順については、[再生の基本](#)を参照してください。

## マスタークリップのワークフロー

[ページの先頭へ](#)

オンライン材料の 1 つの長いクリップがあり、EDL を使用して個々の編集に分割する場合、このワークフローに従います。

1. デスクトップ表示で事前に最適化された EDL を指定し、タイムラインにドロップします。
2. デスクトップ表示で EDL を指定し、タイムライン内のクリップにドロップします。

SpeedGrade はクリップを編集にカットします。

## 複数クリップのワークフロー

[ページの先頭へ](#)

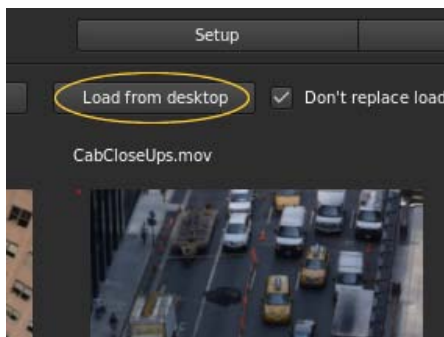
1. Desktop ビューで EDL を指定し、タイムラインにドロップします。

すべての編集が表示されるタイムラインに、プレースホルダークリップが自動的に挿入されます。リールがまだロードされていないため、クリップは赤です。

2. Desktop を使用して、リールを表すフッターを指定します。

フィルターオプションを使用して、サブフォルダーを検索するか、フォルダーをリールとして扱います。例えば、すべての材料が 1 つのフォルダー構造にある場合、「Folder + Subtree」フィルターオプションの「Sequences」を選択します。

3. Desktop の「Load」をクリックして、ソースクリップをプレースホルダークリップに接続します。



他の場所から新しいリールが追加されたときに、タイムラインのリールが置換されるのを防ぐには、「Don't Replace Loaded Reels」チェックボックスをオンにします。

4. 材料が複数のフォルダー内にある場合、他のフォルダーに対してこのプロセスを繰り返します。

## フッターの参照について

EDL はクリップ名およびリール ID でフッターを参照できます。リール ID 情報が存在していない場合、SpeedGrade はクリップ名を使用できません。両方が存在している場合、SpeedGrade は最初にリール ID を参照します

リール ID とクリップ名の情報が一致せず、フッターを自動的に関連付けることができない場合があります。この場合、プレースホルダーリールのデスクトップから手動でマテリアルをドロップできます。

## ディゾルブ

EDL に応じたクリップ間のディゾルブは、ディゾルブレイヤーで A レイヤーと B レイヤーとして使用できます。EDL を最適化すると、3 つのすべてのレイヤーが自動的に生成されます。

---

## サポートされる EDL 機能

[ページの先頭へ](#)

**リール ID CMX** リール ID はクリップを識別するための最初の手段です。可能な場合は、3600 EDL で指定されるリール ID とともにサブフォルダーにリールのフッターを配置します。

**クリップ名 SpeedGrade** では、CMX コメントで FROM CLIP NAME 構文がサポートされます。クリップ名はクリップを識別するための 2 番目の手段です。指定されたリール ID が見つからない場合や、リール ID が AX の場合、クリップ名が使用されます。


**置換 構文 REEL AX IS CLIP** がサポートされます。

**FLIP と FLOP** 垂直方向と水平方向のミラーリングがサポートされます。FLIP、FLOP、および FLIP-FLOP コメントキーワードが評価されます。

**M2 (タイムワープ)** M2 速度変更/タイムワープコマンドはサポートされます。逆再生はサポートされます。

**K (キー)** キーコマンドはサポートされず、読み込み時にエラーが発生します。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

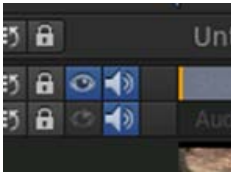
# オーディオトラックの読み込み

---

1. デスクトップ表示を開き、オーディオファイル（wav ファイルまたは aiff ファイル）を参照します。
2. タイムラインでファイルをドラッグします。  
緑色のトラックはオーディオクリップを表します。




3. タイムラインに沿ってオーディオクリップの位置を調整します。
4. タイムラインの左側にあるスピーカーのアイコンをクリックし、選択したトラックのオーディオを有効または無効にします。



5. ミキシング周波数などのサウンド出力用の値を変更するには、Settings／Sound を選択します。  
Settings メニューは、SpeedGrade ワークスペースの右上隅にあります。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# シーンの変更の検出

## シーンの変更の検出

### フッターズのグレーディングまたは編集の準備

### フッターズの保存または書き出し

アーカイブされたマテリアルなどの EDL のないフッターズのシーンの変更を自動的に検出できます。SpeedGrade がシーンの変更を識別したら、シーンの変更に関フレームを追加したり、フッターズを個別のクリップに分割したりすることができます。

ワークフローは次の手順から構成されます。

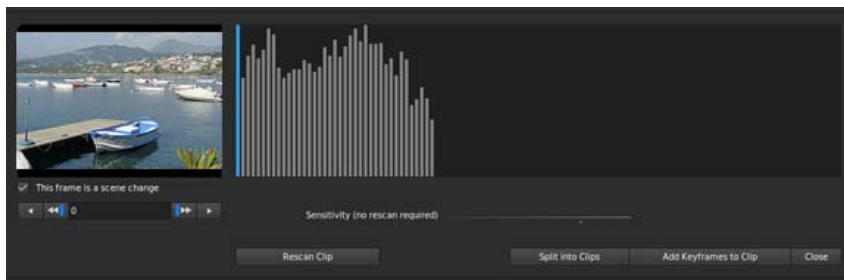
1. シーンの変更を検出します。
2. フッターズのグレーディングまたは編集の準備を行います。
3. フッターズの保存または書き出しを行います。

## シーンの変更の検出

[ページの先頭へ](#)

1. タイムラインでフッターズを選択します。
2. 「Timeline」タブをクリックして、Setup パネルを選択します。
3. 「Tools」で、「Scene Change Detect」をクリックします。

Scene Change Detect ダイアログボックスが表示され、フッターズのシーン変更が自動的にスキャンされます。



4. スキャンが完了すると、ダイアログボックスの左側にある矢印ボタンを使用して、結果を確認できます。
  - 内容を確認するために、フレームを移動します。
  - シーンの変更を確認するには、「This Frame is a Scene Change」チェックボックスをオンにします。
  - シーンの変更を追加するには、このチェックボックスを使用します。
5. 必要に応じて、シーン検出の感度を調整し、「Rescan Clip」をクリックできます。

## フッターズのグレーディングまたは編集の準備

[ページの先頭へ](#)

シーンの変更をマークしたら、次のようにして、フッターズのグレーディングまたは編集を準備します。

- フッターズを個別のショットやシーンに分割するには、「Split into Clips」をクリックします。
- シーンの変更にフラグを設定するには、「Add Keyframes to Clip」をクリックします。

## フッターズの保存または書き出し

[ページの先頭へ](#)

クリップに分割するか、キーフレームを追加したら、シーンが検出されたコンテンツを SpeedGrade プロジェクトとして保存したり、Edit Decision List (EDL) を作成したりすることができます。


「Timeline」タブの下の「Setup Panel」で、次のいずれかの操作を行います。

- コンテンツを SpeedGrade プロジェクトとして保存するには、「Save IRCP」をクリックします。



- Edit Decision List を書き出すには、「Save EDL」をクリックします。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# フレーム上の焼き込み情報の表示

## 再生中の焼き込み情報の表示

### レンダリングの出力に焼き込み情報を表示する

再生中のフレームまたはレンダリングの出力にメタデータ情報を「焼き込み」（オーバーレイ）できます。たとえば、SpeedGrade で「Standard」焼き込みプリセットを選択すると、フッターに次の情報が付け加えられます。

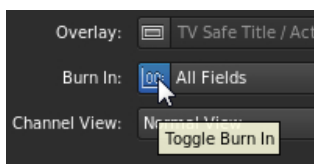
- 現在のフレーム番号
- 現在のディスクのシーケンスの位置
- 現在のフレームのネイティブタイムコード（使用しているファイル形式のヘッダーに情報があると仮定）

## 再生中の焼き込み情報の表示

[ページの先頭へ](#)

1. 「Timeline」タブで、「View」ペインを選択します。
2. 「Display Options」で Burn In メニューから焼き込みプリセットを選択します。

注意：メニューがアクティブになっていない場合は、*Burn-in* ツールをクリックしてメニューをアクティブにします。

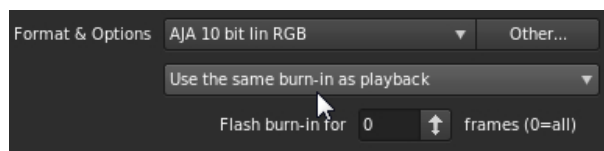


## レンダリングの出力に焼き込み情報を表示する

[ページの先頭へ](#)

レンダリングの出力に焼き込み情報を含めると、オフラインでの編集用または確認のためのフィルム用のプロキシメディアを作成する際に便利です。

- Output パネルでレンダリングオプションを設定するときに、メニューから焼き込みプリセットを選択します。
- 「Flash Burn-In For」テキストボックスで、フレームの数を設定して焼き込み情報を表示します。デフォルトの設定は 0 で、焼き込み情報がすべてのレンダリングされたフレームに含まれます。



 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# カラー調整

## [Secondary color correction](#)

Patrick Palmer 2012/05/07  
ビデオチュートリアル

## [フッテージへのインパクトの追加](#)

Patrick Palmer 2012/06/28  
ビデオチュートリアル

## [Two approaches to structuring your grade](#)

Patrick Palmer 2012/05/07  
ビデオチュートリアル

## [Stereoscopic workflows](#)

Patrick Palmer 2012/05/07  
ビデオチュートリアル

# Continuity Checker と Shot Matcher

 SpeedGrade CC の新機能

[ページの先頭へ](#)

## Continuity Checker

ビデオの撮影時に、ショットごとに意図しない色のばらつきが発生することがあります。SpeedGrade ではこのようなばらつきを排除でき、1つのクリップから次のクリップへとビデオがスムーズにつながるように、クリップのバランスを保つことができます。

Continuity Checker を使用して、タイムライン上の複数のショットを素早く比較したり、必要に応じてカラーグレーディングのマッチングを行うことができます。Continuity Checker は、多くの場合 Shot Matcher 機能と組み合わせて使用されます。

### Continuity Checker の使用方法

1. マスター再生ヘッドを2つ以上のクリップを含むタイムライン上に配置します。
2. 2つのショットを比較するには、Monitor パネルの「2-Up」をクリックします。キーボードショートカット Alt + 2 (Windows) / Option + 2 (Mac OS) を使用することもできます。
3. 3つのショットを比較するには、Monitor パネルの「3-Up」をクリックするか、キーボードショートカット Alt + 3 (Windows) / Option + 3 (Mac OS) を使用します。

その他の再生ヘッドを削除し、現在のクリップのみを表示するには、「2-Up」または「3-Up」の選択を必要に応じて解除します。キーボードショートカット Alt + 1 (Windows) / Option + 1 (Mac OS) を使用することもできます。



連続するクリップを Continuity Checker で確認し、グレーディングの一貫性を維持する

3. 分割表示オプションを使用して、Monitor パネル上に複数のショットを表示して、ショット間の連続性を確認できます。
4. ショットのマッチングやクリップのグレーディングを行うには、Monitor パネルの「Match」をクリックして、Shot Matcher をオンにします。

[ページの先頭へ](#)

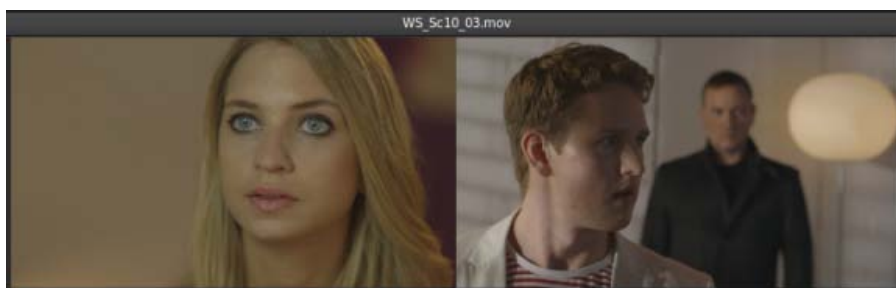
## Shot Matcher

SpeedGrade には、同一または類似のシーンの2つのビデオショット間で自動的にカラーマッチングを行うことができる Shot Matcher と呼ぶ機能が用意されています。例えば、参照用の別のショットを使用して、露出不足または露出オーバーのフッテージを素早く修正することができます。

Shot Matcher 機能は、Continuity Checker と組み合わせて使用することで、機能が最高に発揮されます。Continuity Checker を使用して2つのショットを比較し、次に、Shot Matcher を使用してショット間のカラーマッチングを行います。

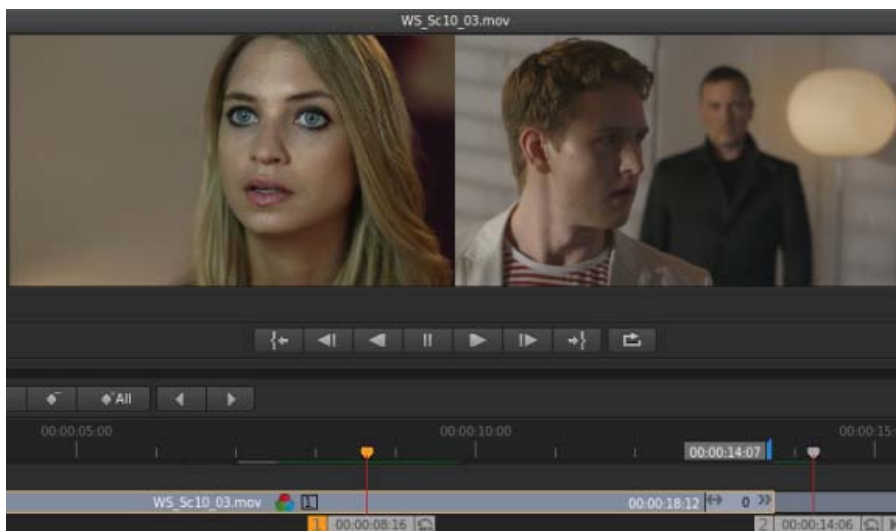
例えば、異なる照明条件でビデオを撮影し、同じシーンの2つのショットの肌の色合いを合わせることがあります。Continuity Checker を使用して2つのショットを比較してから、Shot Matcher を使用してショット間のカラーマッチングを行うことができます。

Shot Matcher 機能によってフッテージのカラーマッチングが動的に行われる方法を示した下図を参照してください。



マッチングするスナップショットを並べて表示

Shot Matcher を使用する場合、SpeedGrade は調整レイヤーをクリップのグレーディングに追加します。必要に応じて、不透明度を調整したり、さらに補正を加えたりできます。



Shot Matcher を使用して、ショットを自動的にマッチングし、基本のカラー補正の速度を上げる

注意： 2つの明確に異なるシーン間でショットのマッチングを行おうとすると、不適切な結果に終わる可能性があります。

### Shot Matcher の使用

マッチングを行うシーケンス内のフレームに再生ヘッドを移動します。これを「クリップ A」とします。

1. マッチングを行うシーケンス内のフレームに再生ヘッドを移動します。これを「クリップ A」とします。
2. 2つ目の再生ヘッドを作成します。それには、Ctrl キー (Windows) または Command キー (Mac OS) を押したまま、Move Playhead アイコンをタイムライン内の必要なフレームにドラッグします。詳しくは、[追加の再生ヘッドの作成](#)を参照してください。
3. 2つ目の再生ヘッドを、マッチングを行う正しいフレームに確実に移動します。これを「クリップ B」とします。これによって、マッチングを行う2つのスナップショット (クリップ A とクリップ B) が並んで、または分割表示レイアウトで表示されます。  
注意： Shot Matcher は 2つの再生ヘッドを使用する場合にのみ動作します。3つ以上の再生ヘッドを使用しようとすると、Shot Matcher 機能は無効になります。
4. マスター再生ヘッドとしてマッチングを行うクリップ上の再生ヘッドを選択します。例えば、クリップ A をマスター再生ヘッドとして選択します。  
注意： 再生ヘッドをマスター再生ヘッドとして選択するには、再生ヘッドの番号をクリックします。詳しくは、[マスター再生ヘッドの選択](#)を参照してください。
5. 「Match」 ボタンをクリックするか、キーボードショートカット Ctrl + M (Windows) / Command + M (Mac) を使用します。

新しいグレーディングレイヤー「AutoColorMatch」が自動的にグレーディングレイヤースタックに追加されます。その後で、Look の有効化、無効化、削除またはプリセットとしての保存を行うことができます。


### Photoshop グレーディングのマッチング

次の手順を実行すると、Adobe Photoshop で作成したカラーグレーディングをビデオクリップに適用できます。

SpeedGrade は Photoshop イメージのカラーグレーディングを抽出し、グレーディングを選択したクリップに適用します。

1. Photoshop では、必要なすべてのツールを使用してイメージをグレーディングし、イメージを TGA ファイルとして保存します。
2. SpeedGrade では、新しい Snapshot ブラウザーを使用して TGA ファイルを参照します。グレーディングされたイメージのサムネールが表示されます。
3. マッチングを行うシーケンス内のフレームに再生ヘッドを移動します。
4. サムネールをクリックして、マッチングするクリップと並べて、Monitor ビューにグレーディングされた Photoshop イメージを表示します。
5. 「Shot Matcher」をクリックします。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# SpeedGrade クイックスタート：クリップのカラーグレーディング

## クリップの選択

### 一次カラーグレーディングの適用

### 二次リカラーグレーディングの適用

### グレーディングしたクリップのレンダリング

EDL を読み込み、シーケンスをカラーグレーディングするには、[シーケンスのカラーグレーディング](#)を参照してください。

## クリップの選択

[ページの先頭へ](#)

1. SpeedGrade で、ユーザーインターフェースの左上コーナーにあるファイルブラウザを使用して、ビデオクリップを格納するフォルダーを選択します。

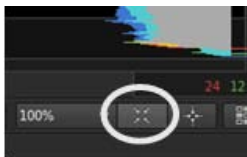
デスクトップウィンドウに、選択したフォルダーの内容のサムネイルバージョンが表示されます。

ファイルの種類でサムネイルをフィルタするには、右上コーナーの「All Files」を選択して、ファイルの種類を選択します。

2. デスクトップでクリップをダブルクリックして、タイムラインにクリップを配置します。

3. イメージを表示するには、左上コーナーの「Monitor」タブをクリックします。

初期設定の表示サイズは 100% です。イメージをモニターウィンドウに合わせるには、インターフェースの右側のスコープウィンドウの下にある「Zoom to Fit」ボタンをクリックします。

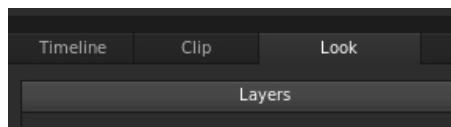


## 一次カラーグレーディングの適用

[ページの先頭へ](#)

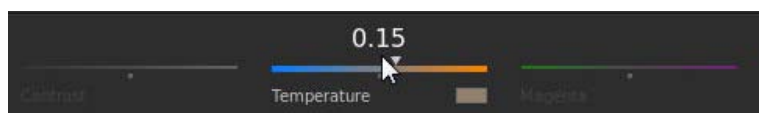
イメージ全体に、色温度、ホワイトポイント、ブラックポイントなどの基本カラー変更を適用します。変更は一次グレーディングレイヤーに適用されます。

左下のタイムラインの下の「Look」タブをクリックして、グレーディングコントロールにアクセスします。



### グローバル変更を適用する

Look パネルの上部にあるスライダーで、イメージにグローバル変更を適用します。



### グローバル調整スライダー

グローバル設定を調整するには、次のようにします。

1. スライダーの三角形のアイコンを右クリックし、クリックボタンを放します。

2. マウスを左右に動かして、値を変更します。
3. 三角形のアイコンをもう一度右クリックして、設定を受け入れます。

### 特定の領域に変更を適用する

Look パネルのカラーコントロールホイールを使用して、イメージのシャドウ、ミッドトーン、ハイライト領域のカラー値と輝度値を変更します。



カラーコントロールホイール

輝度を調整するには、次のようにします。

- ホイールの三角形のアイコンをクリックし、直線でマウスを右または左にドラッグします。円内でマウスをドラッグしないでください。左または右にドラッグするほどに、変化が大きくなります。

カラーを調整するには、次のようにします。

1. 円の内側を右クリックし、クリックボタンを放します。
2. マウスをあらゆる方向に動かして、値を変更します。
3. もう一度右クリックして、設定を受け入れます。

コントロールホイールの代わりに、カラー-sliderを使用できます。sliderにアクセスするには、Shift + Enter キーを押します。



カラー-slider

前および後のクイックビューで、グレーディングのオンとオフを切り替えるには、数値キーパッドのゼロ (0) キーを使用します。キーボードの NumLock キーが選択されていることを確認します。

## 二次リカラーグレーディングの適用

[ページの先頭へ](#)

イメージの特定の色相範囲に、目的の調整を適用します。変更は二次グレーディングレイヤーに適用されます。

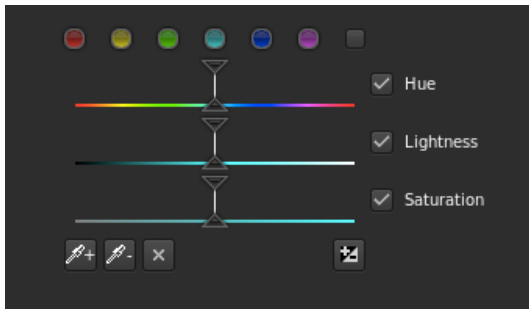
1. 二次カラーグレーディングツールにアクセスするには、Layers ウィンドウの左下コーナーにある「+S」アイコンを選択します。



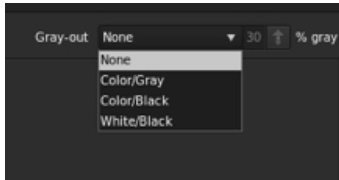
2. 次のようにして、色相範囲を選択します。
  - プリセット色相オプションを選択するには、「Hue selection」ツールの上部に並んだカラーボタンのいずれかをクリックします。
  - 色相範囲をサンプリングするには、スポイトツールと「+」アイコンをクリックし、ドラッグして Monitor ウィンドウ内のイメージの部分を選択します。

スポイトツールを表示するために、Desktop ウィンドウの下の境界線のサイズを変更する必要がある場合があります。ウィンドウのサイズを変更するには、タイムラインの下中央にあるドラッグサイズ変更ツールを使用します。





3. 色相範囲選択によって対象とするイメージの部分を表示するには、「Look」タブの右上コーナーにある Gray-out メニューからオプションを選択します。



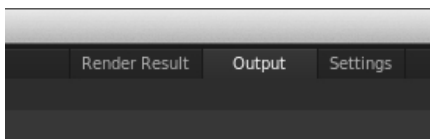
4. 選択を調整するには、スライダーの上の三角形を使用します。下げるには、スライダーの下の三角形を使用します。
5. 「Look」ウィンドウの中央の「Off-set」および「Gain」コントロールホイールを使用して、二次補正を適用します。
6. 二次補正をソフトにし、ブレンドするには、「Look」ウィンドウの右の「Denoise」および「Blur」スライダーを使用します。
7. 二次補正を適用したら、「Gray-out」を「None」に設定します。

---

## グレーディングしたクリップのレンダリング


[ページの先頭へ](#)

1. 右上の「Output」タブをクリックし、Metadata Render Engine を開きます。



2. Desktop メニューをクリックして目的のフォルダーを選択します。
3. 「File Name」テキストボックスで、レンダリングするファイルに名前を割り当てます。
4. 「Format & Options」で、レンダリングの出力ファイル形式を選択します。  
目的のプリセットが存在しない場合、「Other」をクリックして新しい設定を作成します。
5. 「Render」セクションの「Online Quality」をクリックします。
6. 「Render」ボタンをクリックします。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# SpeedGrade クイックスタート：シーケンスのカラーグレーディング

シーケンスのカラー調整のワークフローは、次の手順で構成されています。

## EDL のロード

リールでソースクリップを再接続します。

調整クリップの作成

調整クリップへのカラー調整の適用

追加のビデオクリップへの調整クリップの適用

調整されたシーケンスのレンダリング

[ページの先頭へ](#)

## EDL のロード

EDL (Edit Decision Lists) はメタデータドキュメントであり、Adobe Premiere Pro のような編集ツールからのプロジェクトタイムラインを SpeedGrade のような仕上げ作業を行うツールに移行するのに使用されます。

ヒント：開始前に、ソースクリップと EDL ファイルを単一のフォルダーに配置しておきます。このように整理しておくことで、プロセスをより迅速にまたより効果的に行うことができます。

SpeedGrade がビデオトラックおよび Reels パネルにプレースホルダーサムネイルを配置します。Reels パネルは画面左下の「Timeline」タブにあります。

1. SpeedGrade のユーザーインターフェイスの左上にあるファイルブラウザーを使用して、EDL ファイルを含むフォルダーを選択します。
2. EDL ファイルをダブルクリックしてロードします。

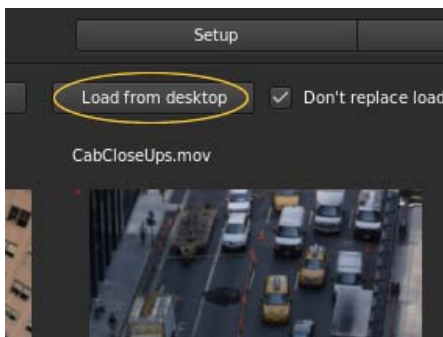
ヒント：多数のサムネイルがある場合は、右上の All Files メニューから「EDL」オプションを選択することで EDL ファイルのサムネイルをフィルターできます。

[ページの先頭へ](#)

## リールでソースクリップを再接続します。

Reels パネルで EDL のリールの概要が表示されます。EDL をロードする際に、SpeedGrade は Reels パネルにソースクリップのプレースホルダーサムネイルを挿入します。次のように、Reels パネルのプレースホルダーサムネイルにソースクリップを再接続します。

1. ソースクリップを含むフォルダーを選択して Desktop ウィンドウ上にソースクリップを表示します（まだの場合）。
2. ソースクリップのメディアの種類サムネイルをフィルターします。例：QuickTime ムービー
3. 「Timeline」タブをクリックしてから Reels パネルをクリックし、ソースクリップのプレースホルダーを表示します。
4. 「Load from Desktop」をクリックして、ソースクリップをサムネイルに再接続します。SpeedGrade が Desktop およびビデオトラック上でソースクリップを再接続します。



[ページの先頭へ](#)

## 調整クリップの作成

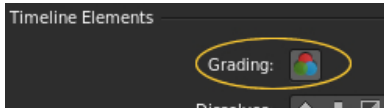
シーケンスをカラー調整する場合は、シーケンスのビデオクリップに関連付けられた非破壊的な調整クリップで作業します。ビデオクリップを直接調整しないでください。調整クリップは、保存したり、移動したり、複数のビデオクリップに適用したりできます。調整クリップは、ビデオトラック上部の調整トラックの Timeline で管理されます。

調整クリップを作成するには、「Timeline」タブの Setup ボタンをクリックして、次のうちのいずれかを実行します。

- 調整トラックで一連の調整クリップを作成するには、Setup ウィンドウの 3 列目にある Extract Grade Clips ボタンをクリックします。



- 単一のビデオクリップ用の調整クリップを作成するには、ターゲットクリップ上の調整トラックに Grading Clip ツールをドラッグします。



- ビデオトラックにすべてのビデオクリップの調整クリップを追加するには、ビデオトラックのビデオクリップ上に Grading Clip ツールをドラッグします。

---

## 調整クリップへのカラー調整の適用

[ページの先頭へ](#)

- Timeline で、ビデオクリップではなく調整クリップを選択します。
- 選択した調整クリップにカラー調整を適用します。カラー調整について詳しくは、[クリップのカラー調整](#)を参照してください。

調整クリップを共有しているすべてのビデオクリップに調整が適用されます。

ヒント：複数の再生ヘッドを使用することによって、ショットからショットへのカラーが一致しているかビデオクリップを比較します。詳しくは、[複数の再生ヘッドを使用してショットを比較](#)を参照してください。

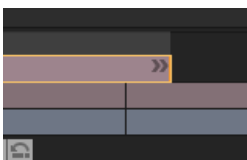
---

## 追加のビデオクリップへの調整クリップの適用

[ページの先頭へ](#)

Timeline で追加のビデオクリップに単一の Look を適用します。

- Grading Clip ツールを「Timeline」タブからビデオクリップの上にある調整トラックにドラッグします。
- 調整クリップの右側をドラッグして、複数のクリップをカバーするようにします。




その下のすべてのビデオクリップに調整クリップのカラー調整が適用されます。

---

## 調整されたシーケンスのレンダリング

[ページの先頭へ](#)

- 右上の「Output」タブをクリックし、Metadata Render Engine を開きます。
- Desktop メニューをクリックして目的のフォルダーを選択します。
- 「File Name」テキストボックスでレンダリングするファイルへの名前を割り当てます。
- Format & Options で、レンダリングする出力ファイルの形式を選択します。
- 「Render」タブで Online Quality をクリックします。
- 「Render」ボタンをクリックします。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# ショットでマスクされたオブジェクトの追跡

マスクされたオブジェクトの自動追跡  
マスクの動作の手動制御

## マスクされたオブジェクトの自動追跡

[ページの先頭へ](#)

1. トラックの最初のフレームで、ターゲットオブジェクトでマスクを適用してグレーディングします。

操作方法については、[マスクの適用](#)を参照してください。

2. Mask パネルで「Track Object」 ボタンをクリックします。

このボタンは Mask パネルの右下にあります。パネルを下にスクロールしないと表示されない場合があります。

ショットでマスクは自動的にターゲットオブジェクトを追跡します。

以下に該当する場合は、次のセクションを参照してください。

- 「Track Object」 ボタンをクリックしても、マスクがオブジェクトを追跡できない。
- ショット内の後の部分で追跡を開始または終了する。

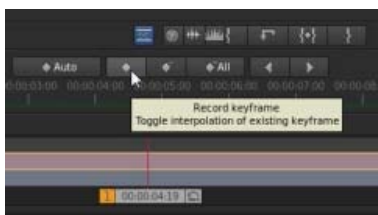
## マスクの動作の手動制御

[ページの先頭へ](#)

キーフレームを使用すると、マスクの位置を一定時間をかけて手で制御できます。キーフレームはマスクの形状や位置などを指定する時点マークします。通常は、少なくとも 2 つのキーフレーム（変化の開始時の位置と変化の終了時の新しい位置）を使用します。SpeedGrade でキーフレーム間の推移がアニメートされます。詳細については、[キーフレームの操作](#)を参照してください。

キーフレームは、ターゲットオブジェクトを自動的に追跡できない場合に便利です。また、キーフレームを使用して、マスクの形状やぼかしを一定時間をかけて変化させることができます。

1. Mask パネルで、次の操作を実行します。
  - a. タイムライン上で、マスクでオブジェクトのトラッキングを開始する位置に再生ヘッドを移動します。
  - b. 「Record Keyframe」 ボタンをクリックして、キーフレームを挿入します。



「Record keyframe」 ボタン

注意： マスクでトラックの最初のフレームからターゲットオブジェクトをトラッキングする場合は、開始キーフレームを挿入する必要はありません。調整クリップを追加すると、すぐにキーフレームが最初のフレームに追加されます。

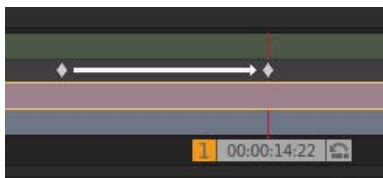
2. キーフレームのターゲットオブジェクトにマスクを適用し、Look パネルでマスクを調整します。

操作方法については、[マスクの適用](#)を参照してください。

マスクでショットの前方の点からオブジェクトが自動的にトラッキングされるようにする場合、Mask パネルの右下にある「Track Object」 ボタンをクリックします。

3. タイムラインに 2 番目のキーフレームを挿入するには、次の操作を実行します。
  - a. Mask パネルに切り替え、タイムライン上のマスクの動作が終了する 2 番目の位置に再生ヘッドを移動します。
  - b. 「Record Keyframe」 をクリックします。
4. 2 番目のキーフレームで、ターゲットオブジェクト上にマスクを再配置します。


- 2つのキーフレームの間のディゾルブを作成するには、2番目の位置で2回目に Record Keyframe ボタンをクリックします。SpeedGrade で、ディゾルブはトラック上にある2つの位置の間の矢印で示されます。



- 必要に応じて、キーフレームをさらに追加し、各キーフレームでマスクの位置を調整します。

## 関連リンク

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# Adobe Premiere Pro と SpeedGrade のワークフロー

## SpeedGrade CC での機能強化

### 一般的な編集と調整のワークフロー オフラインでの編集と調整のワークフロー

通常、カラー調整プロセスは、ポストプロダクションワークフローの最後の手順です。高い解像度のマテリアルまたは RAW ファイルを処理する場合、Adobe Premiere Pro でオフライン編集を行うために、SpeedGrade でサイズの小さいプロキシファイルを作成することによってワークフローを開始できます。編集が完了したら、調整および仕上げを行うために、SpeedGrade で編集をソースマテリアルに再リンクできます。

### 一般的な編集と調整のワークフロー

[ページの先頭へ](#)

1. Adobe Premiere Pro で編集します。
2. フッターを SpeedGrade に送信するには、次の手順を実行します。
  - 圧縮ファイルを処理する場合は、File / Send to Adobe SpeedGrade を使用します。Premiere Pro で DPX シーケンスをレンダリングし、SpeedGrade で開きます。  
注意：DPX シーケンスが作成されるため、このオプションは、画像がロックされ、仕上げの準備ができていない短いプロジェクトに適しています。
  - RAW ファイルまたはサイズの大きいプロジェクトを処理する場合は、EDL を書き出します。Adobe Premiere Pro ヘルプの [EDL ファイルとしてのプロジェクトの書き出し](#) を参照してください。
3. SpeedGrade でマテリアルを読み込み、カラー補正を適用します。
4. 最終出力ファイルフォーマットにレンダリングします。
5. ストレージの DPX シーケンスをレンダリングします。  
タイトルや最終的なオーディオの追加などの仕上げ作業のために、DPX シーケンスを *Premiere Pro* に読み込み、最終的なマスターを書き出すこともできます。非圧縮 DPX シーケンスを読み込むと、*Premiere Pro* から再び書き出す際に画質が維持されます。

### SpeedGrade と Adobe Premiere Pro の間のポストプロダクションワークフロー


- [SpeedGrade での Premiere Pro シーケンスのカラー調整 \(ビデオチュートリアル\)](#)

### オフラインでの編集と調整のワークフロー

[ページの先頭へ](#)

オフラインワークフローは RAW ファイルなどの高解像度のマテリアルを処理する際に役立ちます。

1. ソースフッターを SpeedGrade に読み込みます。
2. 基本ファーストライトカラー補正を適用します。
3. プロキシをレンダリングします。 [オフライン編集のためのプロキシファイルの作成](#) を参照してください。
4. Premiere Pro にプロキシを読み込み、フッターを編集します。
5. Premiere Pro から、EDL を書き出します。Adobe Premiere Pro ヘルプの [EDL ファイルとしてのプロジェクトの書き出し](#) を参照してください。
6. SpeedGrade では、EDL を使用してソースファイルを再リンクします。 [EDL の最適化 - 複数クリップのワークフロー](#) を参照してください。
7. 最終的なカラー補正をフル解像度のソースフッターに適用します。
8. 出力のファイル形式をレンダリングします。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# Premiere Pro と SpeedGrade の間の Direct Link ワークフロー

## Direct Link について

Direct Link で Premiere Pro シーケンスの編集またはカラー調整を行う

Premiere Pro プロジェクトを SpeedGrade で直接開く

Direct Link モードでの制限事項

ビデオチュートリアル

[ページの先頭へ](#)

## Direct Link について

Direct Link ワークフローは、Premiere Pro CC と SpeedGrade CC の間の編集とカラー調整が統合されたワークフローです。

以前は、SpeedGrade を使用して Premiere Pro からフッターのカラー調整を行うために、DPX 静止画像シーケンスまたは Edit Decision List (EDL) のいずれかでシーケンスをレンダリングして SpeedGrade に書き出していました。SpeedGrade でのカラー補整が完了したら、これらのプロジェクトを高度な編集のために独立したビデオファイルとして Premiere Pro に書き出していました。

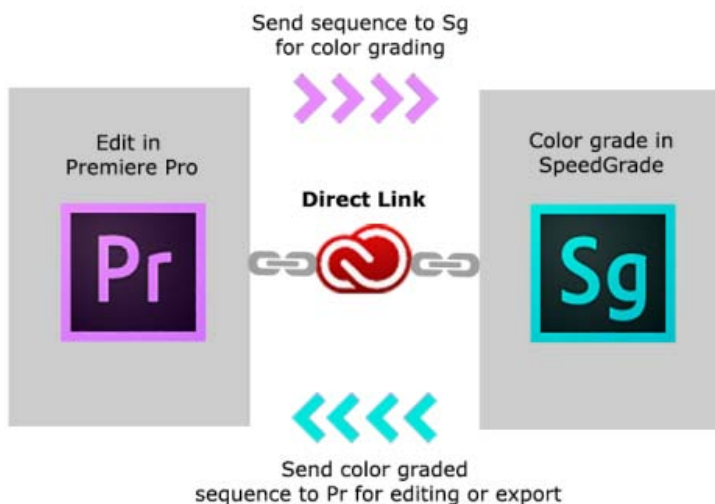
Direct Link を使用すると、このワークフローを迅速に、効率的に行えます。Direct Link では、Mercury Playback Engine の機能を利用して、Premiere Pro プロジェクトを直接 SpeedGrade に送信して開くことができます。SpeedGrade で Premiere Pro シーケンスのカラー調整を行い、数回のクリックで Premiere Pro に返送することができます。

*Direct Link* を使用する際に最適なパフォーマンスを得るには、Windows の GPU アクセラレーションに対応する NVIDIA CUDA グラフィックカードを使用します。Adobe 認定の NVIDIA グラフィックカードについて詳しくは、[必要システム構成](#)を参照してください。

[ページの先頭へ](#)

## Direct Link で Premiere Pro シーケンスの編集またはカラー調整を行う

Direct Link のワークフローでは、レンダリングや最適化などの時間のかかる複雑な作業を行うことなく、編集とカラー調整の間で Premiere Pro プロジェクトを往復できます。



Premiere Pro と SpeedGrade の Direct Link ワークフロー

手順 1 : Premiere Pro シーケンスを選択します

カラー調整を行う Premiere Pro シーケンスを選択します。

注意 : *Timeline* パネルまたは *Project* パネルからシーケンスを選択してください。

手順 2 : Direct Link を使用して、シーケンスを SpeedGrade に送信します。

Direct Link を使用すると、Premiere Pro プロジェクトを書き出すことなく、プロジェクトを直接 SpeedGrade に送信して開くことができます。

Direct Link を使用するには、ファイル / Adobe SpeedGrade への Direct Link を選択します。



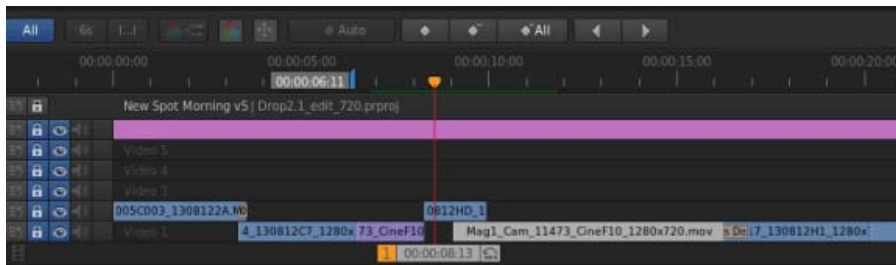
手順 3：SpeedGrade でシーケンスを選択して開きます。

Direct Link のワークフローを選択した場合、Premiere Pro で、Premiere Pro でのプロジェクトへの変更を保存し、SpeedGrade で開くかどうかを確認するメッセージが表示されます。「はい」をクリックします。

手順 4：選択したシーケンスを SpeedGrade で開きます

Premiere Pro が閉じられ、SpeedGrade のタイムラインでシーケンスが開かれます。タイムラインでは Premiere Pro と同じ使い慣れたトラックレイアウトを使用します。

SpeedGrade のタイムラインには、すべてのクリップ編集ポイント、トランジション、およびレイヤーを表示できます。



SpeedGrade のプロジェクトタイムライン

手順 5：カラー調整ツールとマスクツールを使用して、シーケンスのカラー調整を行います。

SpeedGrade では、Look やマスクを使用して、シーケンスのカラー調整を行えます。SpeedGrade で適用した Look は、Premiere Pro で再びシーケンスを開いたときに、Lumetri プリセットとして表示されます。

Premiere Pro で Lumetri Look が既に適用されている場合、SpeedGrade タイムラインで使用できます。ここでは、パラメーターを調整できます。



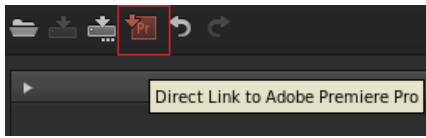
A. Premiere Pro プロジェクトのシーケンス B. SpeedGrade でカラー調整された Premiere Pro シーケンス

Direct Link のワークフローは、SpeedGrade でカラー補正やカラー調整のタスクにフォーカスできるように設計されました。このフォーカスのために、SpeedGrade の「Color」タブと「Look」タブが Direct Link モードで使用可能です。詳しくは、[Direct Link ワークフローでの制限事項](#)を参照してください。

手順 6：カラー調整されたシーケンスを、編集のために Premiere Pro に送信します

SpeedGrade でのシーケンスのカラー調整が完了したら、最終出力やさらなる編集のために Premiere Pro でシーケンスを保存して再び開きます。

SpeedGrade ユーザーインターフェイスの左上にある「Direct Link to Adobe Premiere Pro」アイコンをクリックします。



カラー調整されたシーケンスが、Premiere Pro ですべてのカラー調整が完全な状態で開かれます。

SpeedGrade で適用されたカラー調整とマスクは、Premiere Pro で Lumetri エフェクトとして表示されます。Premiere Pro では、Effects Controls パネルを使用して、調整レイヤーごとに、クリップごとに、Lumetri エフェクトを個別にオンまたはオフにすることができます。

編集を続行するか、Premiere Pro での最終出力のためにシーケンスを書き出します。

## Premiere Pro プロジェクトを SpeedGrade で直接開く

[ページの先頭へ](#)

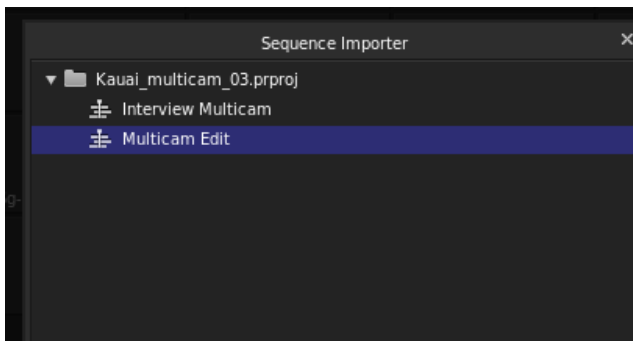
ネイティブ Premiere Pro プロジェクトを SpeedGrade で直接開き、カラー調整の変更を適用し、Premiere Pro でプロジェクトを再び開くことができます。

SpeedGrade のスタートアップスクリーンでは、次のことを行えます。

- 最近アクセスした Premiere Pro プロジェクト (.pproj) を開く
- Premiere Pro プロジェクト (.pproj) を開く
- 新しい SpeedGrade プロジェクト (.IRCP) を作成する

Premiere Pro プロジェクトを開くと、Sequence Importer ダイアログが開かれ、プロジェクトに含まれているすべてのシーケンスが表示されます。開くシーケンスを選択します。

注意： SpeedGrade では複数の Premiere Pro シーケンスを同時に開くことはできません。



SpeedGrade では、一次または二次カラー補正を適用し、Look およびマスクを適用し、必要なすべてのカラー調整を実行できます。

注意： SpeedGrade (.IRCP) プロジェクトを再び Premiere Pro に送信することはできません。Direct Link を使用するには、Premiere Pro プロジェクト (.pproj) で開始する必要があります。

要点：

- SpeedGrade から Premiere Pro の調整レイヤーを表示して調整したり、シーケンスに適用したあらゆるトランジションを表示したりできます。
- SpeedGrade で適用したカラー調整はすべて、自動的に Premiere Pro で使用できます。.look ファイルを書き出す必要はありません。

### オフラインメディアの操作

SpeedGrade で不明なメディアファイルのある Premiere Pro プロジェクトを開くとき、Premiere Pro でのようにオフラインメディアをリンクしたり配置したりはできません。

オフラインメディアを再リンクするには、プロジェクトを Premiere Pro に戻す必要があります。

### After Effects コンポジションの操作

After Effects コンポジションを Premiere Pro プロジェクトで使用するには、次のいくつかの方法があります。


- Premiere Pro のクリップを After Effects コンポジションに置き換える
- Adobe Dynamic Link を使用して After Effects コンポジションにリンクする
- After Effects コンポジション (AEP ファイル) を Premiere Pro プロジェクトに読み込む

どの方法を使用する場合でも、After Effects コンポジションが含まれている Premiere Pro シーケンスを SpeedGrade で直接開くことができます。SpeedGrade ではシーケンスが Direct Link モードで開かれるため、Premiere Pro シーケンスのカラー調整と同様にコンポジションのカラー調整を行うことができます。

## Direct Link モードでの制限事項

Direct Link のワークフローは、SpeedGrade でのカラー補正やカラー調整のワークフローのみにフォーカスするように設計されました。

このフォーカスによって、Direct Link モードで SpeedGrade を使用している場合、検討すべきことがいくつかあります：


- Direct Link モードの使用中は、自動保存機能がオフになります。
- Direct Link を使用するには、Premiere Pro プロジェクト (.proj) で開始します。Direct Link モードでは SpeedGrade プロジェクト (.IRCP) を Premiere Pro に送信することはできません。
- Direct Link モードでは、SpeedGrade で Premiere Pro プロジェクトをレンダリングできません。レンダリングするには、プロジェクトを再び Premiere Pro に戻します。したがって、Direct Link を使用している場合は「Render」タブと「Results」タブを使用できません。
- SpeedGrade では一度に 1 つの Premiere Pro シーケンスのみを開くことができます。複数のシーケンスを同時に開くことはできません。プロジェクト内の別のシーケンスを開くには、SpeedGrade タイムラインの  をクリックして Sequence Importer ダイアログを開きます。
- Media Browser を起動してメディアから参照することはできないため、Direct Link を使用している場合は「Media」タブを使用できません。
- SpeedGrade で Premiere Pro シーケンスにクリップを追加することはできません。シーケンスを編集するには、プロジェクトを Premiere Pro に戻します。
- オーディオの調整やパン & スキャン機能の使用もできません。したがって、Direct Link を使用している場合は「Stereo 3D」タブ、「Audio」タブ、「Pan And Scan」タブを使用できません。
- Premiere Pro シーケンスにワープスタビライザーエフェクトを適用する場合、Direct Link を使用してシーケンスを SpeedGrade に送信する前に、分析が完了していることを確認してください。そうでない場合は、エラーメッセージが表示されます。

## ビデオチュートリアル



### 映画のようなビデオを作成する方法

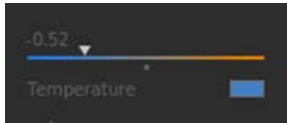
Direct Link を使ってプロジェクトを SpeedGrade へ書き出し後に読み込み、総合的なカラーグレーディングおよびプリセットのフィルムストックやカメラの見た目を適用する方法を学びます。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# 色温度調整

Look パネルの「Color Temperature」スライダーをドラッグして、色温度を調整します。




イメージの暖色が強すぎる場合、色温度スライダーを左にドラッグして、色温度を下げます。  
イメージの寒色が強すぎる場合、色温度スライダーを右にドラッグして、色温度を上げます。



低い色温度



高い色温度

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# 黒と白のバランス

## 黒のバランスの設定

### 黒レベルの設定

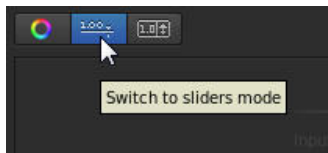
### 白のバランスの設定

### 白レベルの設定

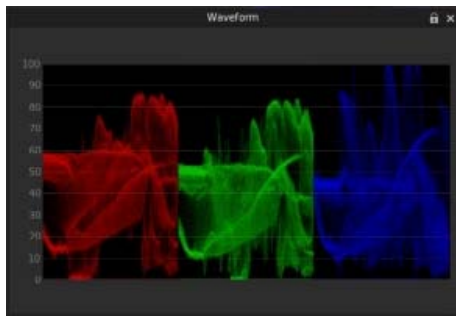
黒のバランス設定は、カラー補正ワークフローの最初のステップです。Look パネル内の「Offset」カラーホイールまたは垂直方向のスライダーを使用して、白のバランスを設定できます。

黒のバランスを設定したら、白のバランス設定に進みます。Look パネル内の「Gain」カラーホイールまたは垂直方向のスライダーを使用して、白のバランスを設定します。

注意： カラーホイールの代わりに、RGB スライダーを使用するには、色調整ツールの左上にある「Sliders」モードボタンをクリックします。



調整の目安に RGB パレードスコープを使用します。RGB パレードスコープを表示するには、A キーを押して Analysis Tools パネルを開きます。詳細については、[RGB パレード](#)を参照してください。



## 黒のバランスの設定

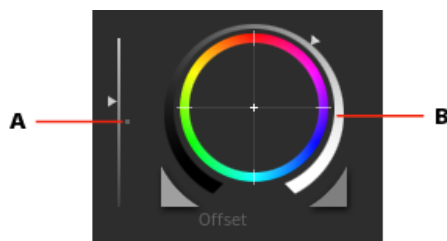
[ページの先頭へ](#)

Look パネルで、「Offset」カラーホイールまたは垂直方向のスライダーを使用して、シャドウのカラーレベルをノーマライズできます。

次の手順を実行して、色相制御ツールを「Offset」カラーホイールの中央にドラッグします：

1. ホイールの内側を右クリックし、クリックボタンを放します。
2. マウスをあらゆる方向に動かして、値を変更します。
3. もう一度右クリックして、設定を受け入れます

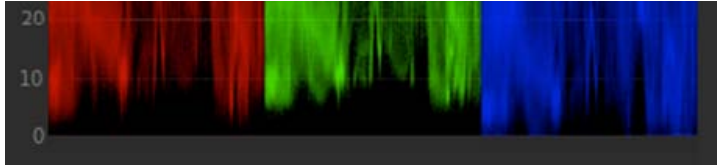
垂直方向のスライダーを上下に移動して、「Offset」カラーホイールを制御することもできます。



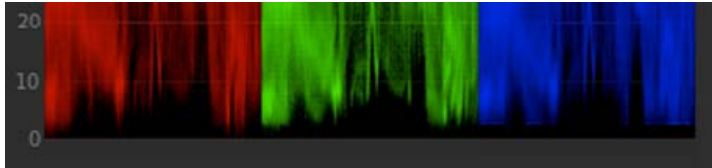
A. 垂直方向のスライダー B. カラーホイール



例  
イメージのシャドウがイエローの色調になっている場合、「Offset」色相制御ツールを青の方向に移動して、黒の値を調整します。この調整により、波形が次のように変化します。



黒バランスの調整前



黒バランスの調整後

## 黒レベルの設定

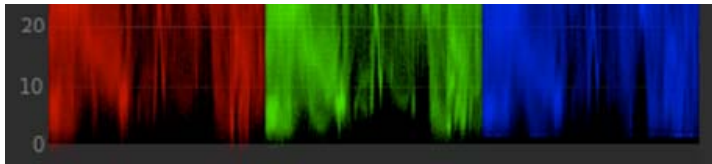
[ページの先頭へ](#)

Look パネルで、「Offset」制御ホイールの三角形のアイコンを、波形の谷が 0 レベルの波形表示に達するまでドラッグします。時計回りにドラッグして谷を上げるか、または反時計回りにドラッグして谷を下げます。

カラーホイールの三角形のアイコンを移動するには、直線で右または左にドラッグします。円内でドラッグしないでください。左または右にドラッグするほどに、変化が大きくなります。

谷を 0 レベルより下に移動すると、シャドウに詳細が表示されなくなります。

例

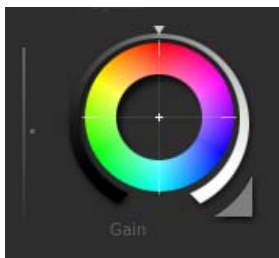


黒の値を小さくした後

## 白のバランスの設定

[ページの先頭へ](#)

Look パネルで、色相制御ツールを「Gain」カラーホイールの中央にドラッグし、シャドウのカラーレベルをノーマライズします。

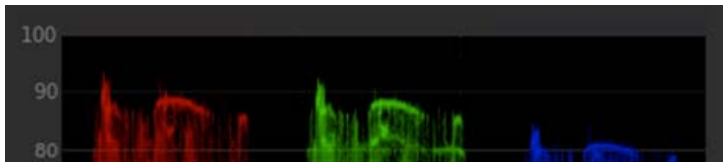


「Gain」カラーホイール

色相制御ツールを移動するには、次の手順を行います。

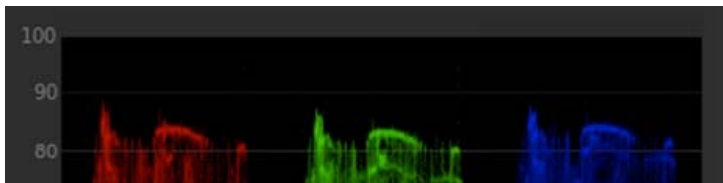
RGB 波形を目安として使用して、ハイライトのカラー値を調整します。次の例では、青い波形が赤や緑の波形よりも低くなっています。

1. ホイールの内側を右クリックし、クリックボタンを放します。
2. マウスをあらゆる方向に動かして、値を変更します。
3. もう一度右クリックして、設定を受け入れます。



白バランスの調整前

ゲイン色相制御ツールをシアンや青に向けて移動すると、シャドウが表示されなくなります。



白バランスの調整後

---

## 白レベルの設定

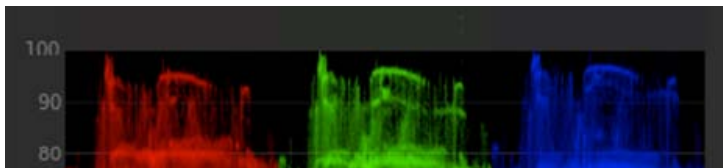
[ページの先頭へ](#)

Look パネルで、「Gain」制御ホイールの三角形のアイコンを、波形のピークが 100 レベルの RGB 波形表示に達するまでドラッグします。時計回りにドラッグしてピークを上げるか、または反時計回りにドラッグしてピークを下げます。

カラーホイールの三角形のアイコンを移動するには、直線で右または左にドラッグします。円内でドラッグしないでください。左または右にドラッグするほどに、変化が大きくなります。


または、垂直方向のスライダーを上下に移動することもできます。

波形を 100 レベルより上に移動すると、白が表示されなくなり、ハイライトに詳細が表示されなくなります。次に例を示します。



白の値を大きくした後

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# ガンマの調整

「Gamma」はイメージの相対的な明暗の値です。

Look パネルの「Gamma」カラーホイールの三角形のアイコンをドラッグして、ガンマ設定を調整します。時計回りにドラッグしてガンマ設定を下げるか、または反時計回りにドラッグしてガンマ設定を上げます。



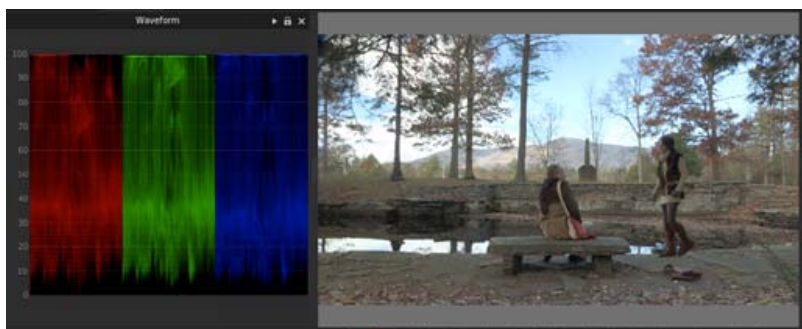
「Gamma」カラーホイール

カラーホイールの三角形のアイコンを移動するには、直線で右または左にドラッグします。円内でドラッグしないでください。左または右にドラッグするほどに、変化が大きくなります。

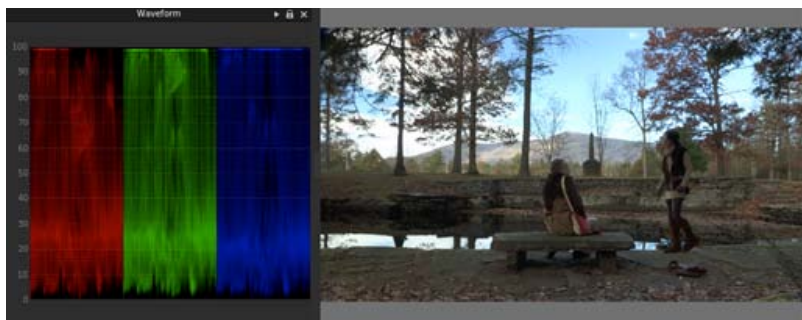
調整の目安に RGB 波形を使用します。Monitor ビューで Waveform パネルを表示するには、W キーを押します。詳細については、[Waveform パネル](#)を参照してください。

イメージが乳白色で平坦に表示される場合や、型抜きが表示されない場合、三角形のアイコンを反時計回りにドラッグしてガンマ設定を上げます。

イメージに型抜きは表示されるものの、シャドウの詳細が表示されない場合、三角形のアイコンを時計回りにドラッグしてガンマ設定を下げてみます。

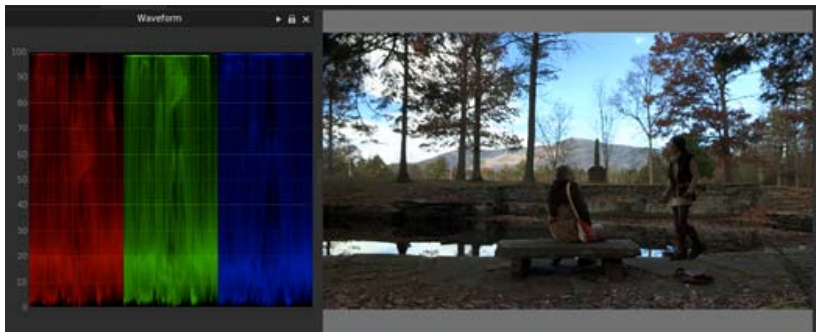


低ガンマ




通常のガンマ





高ガンマ

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# 特定の階調範囲の調整

ハイライト、シャドウ、または中間調など、特定の階調範囲に対してカラー補正を行えます。

1. Look パネルの上部にある「Shadows」「Midtones」または「Highlights」を選択します。




2. カラーホイールおよびスライダーを使用して、カラー補正を行います。
3. カラーホイールの右側にあるスライダーを使用して、影響を受ける階調範囲を拡張または制限します。

たとえば、シャドウを調整する場合、スライダーを押し上げると、イメージのミッドトーン領域に変更が反映されます。スライダーを下げると、シャドウを濃くする変更が制限されます。



階調範囲スライダー

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

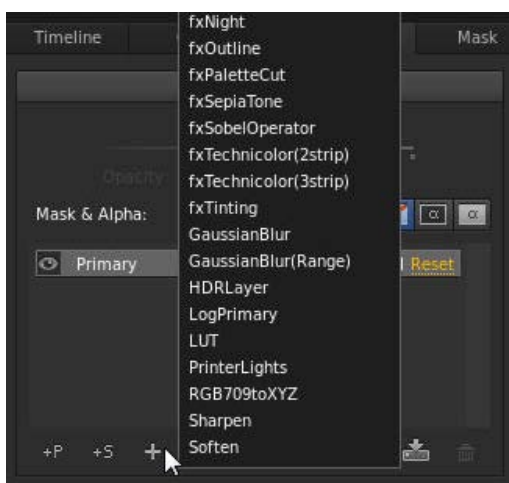
[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# フィルターと効果の適用

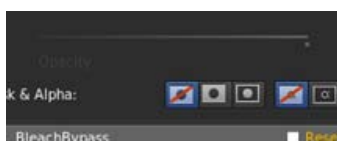
クリップに詳細な調整をすばやく適用するには、フィルターと効果を使用します。


1. タイムラインにクリップを読み込みます。
2. 「Look」 タブの Layers パネルで、「+」アイコンをクリックし、メニューから効果またはフィルターを選択します。

「+」アイコンは Layers パネルの下部にあります。



3. 効果またはフィルターを Look パネルの調整ツールで修正します。  
注意： 使用できるツールは、選択した効果またはフィルターによって異なります。
4. Layers パネルの上部にある不透明度スライダーで効果またはフィルターの強さを調整します。



 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# マスクの操作

マスクの適用  
マスクの追加適用

## マスクの適用

[ページの先頭へ](#)

マスクを使用すると、イメージ内の領域を隔離して、その領域のみをグレーディングすることができます。SpeedGrade では、マスクはグレーディングクリップに添付されています。

1. ビデオトラック内のビデオクリップに調整クリップを追加します。[調整クリップの作成](#)を参照してください。
2. 「Mask」 タブを選択し、マスクプリセットのいずれかを選択します。



ぼかしたマスクには、「Vignette Mask」を選択します。

マスクウィジェットが Monitor ウィンドウに表示されます。



3. マスクの場所、サイズおよび形状を調整するには、次のいずれかの操作を行います。
  - マスクの中心の位置を変更するには、中央の十字をドラッグします。
  - マスクの水平サイズを拡張するには、水平矢印コントロールを右または左にドラッグします。
  - マスクの垂直サイズを拡張するには、垂直矢印コントロールを上または下にドラッグします。
  - マスクを回転するには、回転コントロールカーブを上または下にドラッグします。
  - 「Vignette Mask」のぼかしのサイズを拡大するには、ウィジェットの左下隅で、外側にあるエッジのぼかし長方形コントロールをドラッグします。
  - マスクの角度を調整するには、ゆがみコントロールの三角形をドラッグします。
4. 「Look」 タブをクリックして調整する領域を指定し、左側の Layers パネルのオプションのいずれかを選択します。
  - 調整レイヤーをマスクの外側に適用する (2 番目のアイコン)
  - 調整レイヤーをマスクの内側に適用する (3 番目のアイコン)



注意： デフォルトでは、最初のアイコン（マスクに調整を適用しない）が選択されています。右側にある残りの 3 つのアイコンは、調整レイヤーをアルファチャンネルまたは反転したアルファチャンネルに適用するかどうかを指定します（デフォルトではどちらも適用しない）。

5. マスクで定義した領域をグレーディングします。  
例えば、「Gamma Level」コントロールを「Gamma Control」ホイールの外にドラッグすると、マスクの外側が暗くなります。

## マスクの追加適用

[ページの先頭へ](#)

グレーディングクリップをビデオトラックに追加すると、マスクを追加適用することができます。

1. 「Grading Clip」アイコンをトラックにドラッグして、別の調整クリップをビデオトラックに追加します。[調整クリップの作成](#)を参照してく

ださい。

調整クリップに名前を割り当て、マスクのアサインを整理します。それぞれの調整クリップの「untitled grading」文字列をダブルクリックし、名前を指定します。例：「Vignette Mask」

2. 「Mask」タブで、新しい調整クリップを選択し、マスクを適用して調整します。[マスクの適用](#)を参照してください。

例えば、円マスクプリセットを追加し、対象の顔を調整します。


3. 「Look」タブで、マスクの内側または外側のどちらの領域を調整するかを指定します。

4. 領域を調整します。

例えば、Gain コントロールの外側のホイールを時計回りにドラッグすると、対象の顔が明るくなります。

5. 必要に応じて、グレーディングクリップを追加して、マスクを追加適用します。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# パン & スキャンによるショットのフレーミングの調整

## パン & スキャントラックの作成

### クリップに沿ってのパン & スキャン調整の変更

### パン & スキャンプレビューオプション

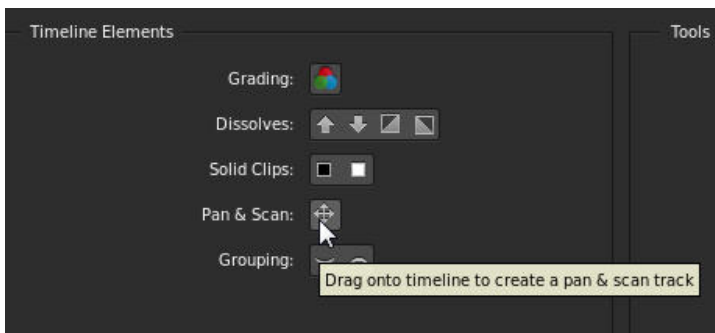
パン & スキャンを使用して、各種の出力形式にあわせてショットのフレーミングを調整します。イメージの位置の変更、伸縮、回転、および歪曲により、イメージを他のフレーム形式に最もよく合うように調整できます。

キーフレーミングを使用すると、ショット内またはショット間での調整ができます。詳細については、[キーフレームの操作](#)を参照してください。

## パン & スキャントラックの作成

[ページの先頭へ](#)

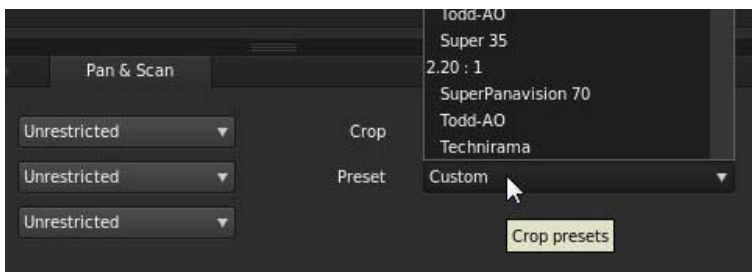
1. タイムラインのパン & スキャンボタンをドラッグして、パン & スキャントラックを作成できます。パン & スキャンボタンは Timeline Elements の Timeline パネルにあります。



緑のパン & スキャントラックはタイムラインに表示されます。



2. パン & スキャントラックをクリックして、Pan and Scan パネルを開きます。
3. Crop Preset メニューの出力形式を選択します。



注意： 他の形式を「Crop」テキストボックスに入力できます。

4. Pan and Scan ウィジェットを使用すると、新しいフレーム形式でイメージを配置、伸縮、回転、歪曲できます。このウィジェットは Mask ウィジェットと同様に機能します。このウィジェットの詳細については、[マスクの適用](#)を参照してください。

注：Pan and Scan ウィジェットには Mask ウィジェットのすべての機能があるわけではありません。たとえば、ぼかしノードやスプラインノードは使用できません。

また、Pan & Scan パネルではパン & スキャン調整を数値指定により適用できます。「R」ボタンを押すとデフォルト設定に戻ります。



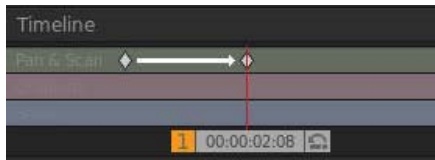
## クリップに沿ってのパン & スキャン調整の変更

[ページの先頭へ](#)

パン & スキャントラックはタイムライン全体のグローバルトラックです。パン & スキャン調整はクリップ全体に影響します。キーフレームを使用するとクリップに沿って調整を変更できます。キーフレームの使用の詳細については、「[キーフレームの操作](#)」を参照してください。

クリップに沿ってパン & スキャン調整を作成するための一般的なワークフローは次のとおりです。

1. クリップの先頭にキーフレームを作成します。
2. 設定の影響を受けないタイムラインに沿った任意の位置にキーフレームを作成します。
3. あるキーフレームから次のキーフレームへのディゾルブを作成します。このとき、2 番目の位置で 2 回目の「Record Keyframe」ボタンを押します。

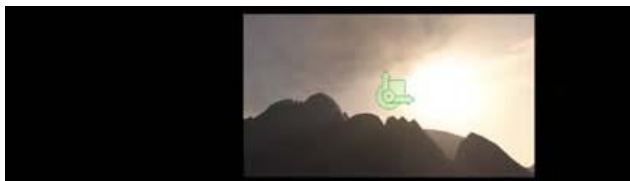


4. 2 箇所のキーフレーム位置でパン & スキャン設定を調整します。

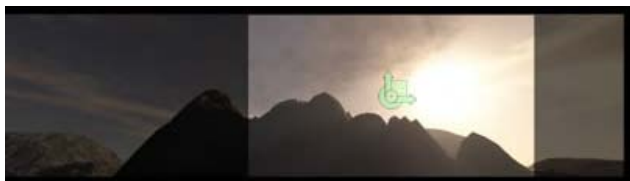
## パン & スキャンプレビューオプション

[ページの先頭へ](#)

Crop Preview メニューから、プレビューオプションとして「Normal (crop)」、「Transparent」、「Outline」のいずれかを選択できます。プロジェクトに最も適した表示形式を選択します。



「Normal (crop)」プレビュー




「Transparent」プレビュー



「Outline」プレビュー

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)



# 特定のカラー範囲の調整

## カラー範囲の選択と調整

### 例：スキントーンと二次スキントーンの区別

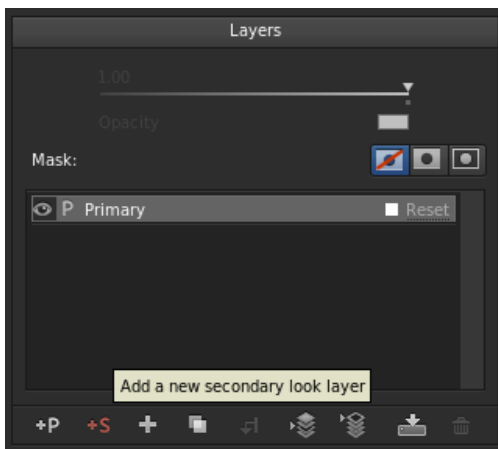
二次カラー補正は画像内の特定のカラー範囲に適用されます。イメージの一部にアクセントを付けたり、変更したり、トーンダウンしたりできます。

ビデオについては、Patrick Palmer による[二次カラー補正](#)を参照してください。

## カラー範囲の選択と調整

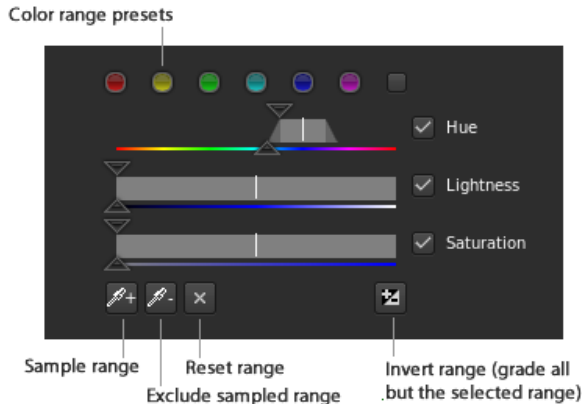
[ページの先頭へ](#)

1. Look パネルで「+S」アイコンをクリックして、二次グレーディングレイヤーを追加します。



2. ターゲットのカラー範囲を選択します。範囲を選択するには、次のいずれかの操作を行います。

- a. 範囲セレクターでプリセットカラーの範囲を選択します。



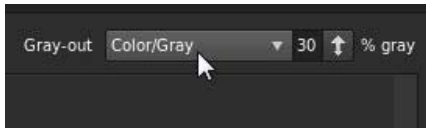
注意： 範囲セレクターを表示するために Look パネルをスクロールする必要がある場合があります。

6 つの標準カラーのいずれも適切な開始位置ではない場合、セレクターの右側にあるグレーのボタンをクリックして、他のオプションを表示します。

オプションの「Hue」、「Lightness」、「Saturation」を選択解除することもできます。これは、特定のルミネンスゾーンの調整のターゲット設定に役立ちます。例えば、「Hue」と「Saturation」をオフにすると、クリーンな明度キーを得られます。

- b. 画像のカラー範囲をサンプリングします。サンプリング範囲ボタン（プラス記号が付いているスポイトのアイコン）をクリックし、左マウスボタンを押したまま、サンプリングする色範囲の上でマウスを動かします。終了したら、マウスボタンを放します。

3. Look パネルの右隅にある「Gray-out」のオプションを使用して、画像内の選択した領域を表示します。



4. 「Hue」、「Lightness」および「Saturation」のスライダーをドラッグして、ターゲットの色範囲を拡張または制限します。一番上のスライダーは、選択した範囲全体を移動します。一番下のスライダーは、選択対象をぼかします。
5. コントラストスライダーや「Offset」カラーホイールなどの調整ツールを使用して、ターゲット範囲のカラー補正を行います。

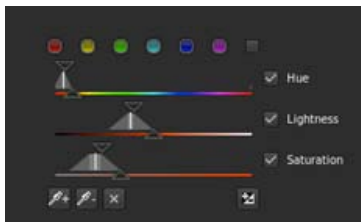
## 例：スキントーンと二次スキントーンの区別

[ページの先頭へ](#)

1. Look パネルの「+S」ボタンをクリックして、二次グレーディングレイヤーを追加します。
2. スキントーンをサンプリングするには、サンプリング範囲のボタン（プラス記号が付いているスポイトのアイコン）をクリックし、左マウスボタンを押したまま、画像内のスキンの範囲上で長方形にドラッグします。



範囲セレクターのスライダーでは、サンプリングされたカラー値が表示されます。



3. Gray-out メニューの「Color/Gray」オプションを選択すると、画像内の選択した領域が表示されます。
4. 「Hue」、「Lightness」および「Saturation」のスライダーをドラッグして、範囲選択を調整します。例えば、狭い範囲のスキントーンの処理を行うとします。
5. ぼかしスライダーを右にドラッグして、肌のしみやしわを取り除きます。
6. 「Offset」色相制御をイエローにドラッグして、スキントーンを明るくします。



# Snapshot ビューと Snapshot ブラウザー

## + SpeedGrade CC の新機能

SpeedGrade には、クリップの静止画像を素早くキャプチャして保存することができる Snapshot ビューが用意されています。このような画像を参照用に使用するか、または分割表示を使用して他のクリップと比較することができます。

Adobe Photoshop などの他のアプリケーションから TGA イメージを読み込んで、カラー補正およびグレーディングのための参照として使用することもできます。詳しくは、[Photoshop グレーディングのマッチングを参照してください](#)。

Snapshot ブラウザーでは、イメージの保存や、保存した画像の表示を容易に行えます。カラーグレーディング作業のために、後で簡単にイメージを参照したり、アクセスしたりできます。

## Snapshot ビューと Snapshots ブラウザーの使用

[ページの先頭へ](#)

1. フッテージ内の必要なクリップ上にマスター再生ヘッドを配置して、Monitor パネルの Snapshot アイコンをクリックします。キーボードショートカット Shift + C を使用することもできます。



Snapshot ビューをオンにする

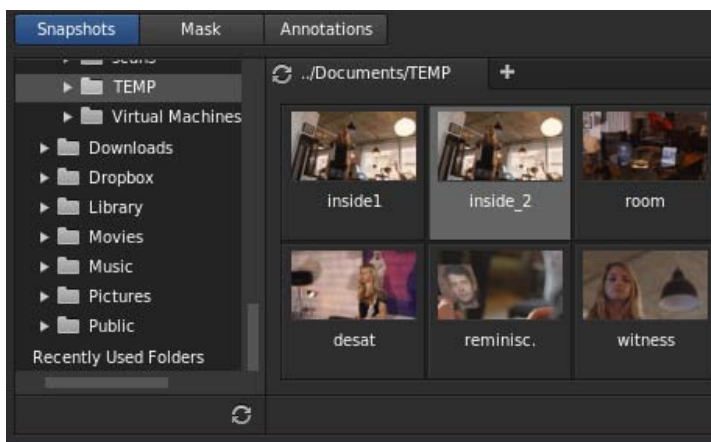
2. 分割表示モードで、Monitor ビュー上にスナップショットを並べて表示できます。Snapshot ビューをオフにするには、Snapshot アイコンをクリックします。



Monitor ビューでスナップショットを表示

3. 保存されるスナップショットは、JPG サムネールプレビュー（160x45 ピクセル）とともに TGA ファイルとして保存されます。Snapshots ブラウザーを使用して保存済みの画像を表示できます。

Snapshots ブラウザーでは、複数タブをサポートする折りたたみ可能なツリー表示構造で表示されます。




Snapshots ブラウザー

スナップショットはコンピューターファイルシステム上で、以下のデフォルトの場所に保存されます。

- Mac OS : /Users/Documents/Adobe/SpeedGrade/7.0/settings/snapshots/
- Win : C:\Users[ユーザー名]\AppData\Roaming\Adobe\SpeedGrade\7.0\settings\snapshots

これらの場所からスナップショットにアクセスすることで、画像を共有できます。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# Look の管理

## [Working with Looks](#)

Patrick Palmer 2012/05/07  
ビデオチュートリアル

## [Looks Manager で Looks を適用する](#)

Adobe TV (2013/06/17)  
ビデオチュートリアル

# Look の共有と再利用

- [Look の保存と共有](#)
- [Look Manager の使用](#)
- [Look の適用](#)
- [Look の書き出し](#)
- [Look の削除](#)

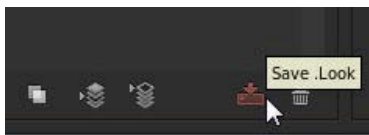
SpeedGrade では、カラー調整方法を再利用するために .Look ファイルに保存できます。ファイルサイズが小さいため、簡単に保存したり、他の人と共有したりすることができます。

## Look の保存と共有

[ページの先頭へ](#)

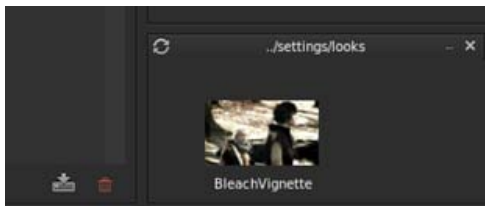
### Look の保存

1. マテリアルをグレーディングします。
2. 「Look」 タブで、Layers パネルの右下にある「Save Look」 ボタンをクリックします。



また、*Ctrl+P* (Windows) または *Cmd+P* (Macintosh) を押して Look ファイルを保存することもできます。

.Look ファイルは Look ブラウザーにサムネイルで表示されます。このファイルのデフォルトの位置は `../SpeedGrade/settings/looks` です。



注意： このフォルダーが読み取り専用であるというエラーが発生した場合、*SpeedGrade* をいったん終了し、管理者として実行します。Windows の場合、「スタート」アイコンを右クリックして、「管理者として実行」を選択します。

3. 必要に応じて、.Look ファイルの現在の名前をクリックし、新しい名前を入力して変更します。

### Look の共有

1. 共有する .Look ファイルを指定します。 .Look ファイルのデフォルトの位置は、`../SpeedGrade/settings/looks` です。
2. 電子メールの添付ファイルとして送信するか、クラウドまたはネットワーク上の共有フォルダーに移動またはコピーします。

## Look Manager の使用

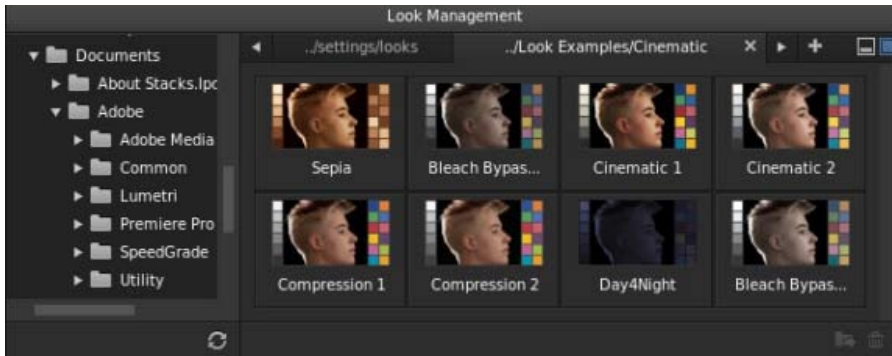
[ページの先頭へ](#)

Look Manager を使用すると、保存した Look プリセットの整理、表示、および最小化を効率的に行えます。

Look プリセットを表示するために、次の 3 つのビューを選択できます。

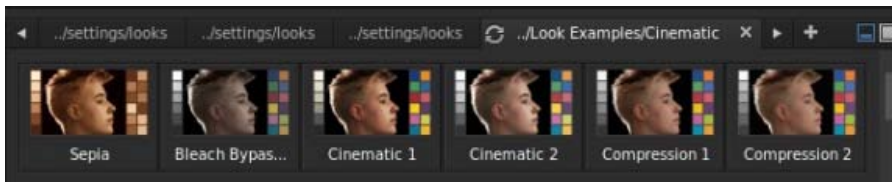
- **Look Management View**
- **Quick View**
- 最小化されたブラウザー表示

**Look Management View** Look のプリセットを複数行のサムネールとして表示します。複数の .look ファイルを同時に表示できます。ツリー表示のナビゲーション構造から、デフォルトの Look フォルダを設定することもできます。



Look Management View モード

**Quick View** Look のプリセットを単一行のサムネールとして表示します。



Quick View モード

最小化されたブラウザー表示 サムネールを表示せずに、タブを使用したブラウザーとして Look Manager を表示します。このビューでは、グレーディング作業のために Monitor パネルにより多くの表示領域が確保されています。

## Look の適用

[ページの先頭へ](#)

### SpeedGrade で Look を適用する

1. クリップまたはグレーディングトラックを選択します。
2. Look Manager で、使用する .Look ファイルが格納されているフォルダーに移動します。左または右の矢印キーを使用して、他のフォルダーへ移動します。
3. .Look ファイルを選択し、Enter を押して適用します。

タイムラインで .Look ファイルをドラッグすることもできます。サイズを変更し、位置を変更して複数のクリップ、シーンまたはプロジェクト全体に Look を適用できる調整クリップとして表示されます。

### After Effects で Look を適用する

Adobe After Effects では、ネイティブの .Look ファイルがサポートされます。

1. AfterEffects でフッテージを開き、Effect/Utility/Apply Color LUT を選択します。
2. ハードディスク内の .Look ファイルを選択します。

AfterEffects で Look をブレンドするには、タイムラインのクリップの上に調整レイヤーを作成し、Look を適用します (Effect/Utility/Apply Color LUT)。「Timeline」で調整レイヤーを選択し、T キーを押して透明制御を表示します。透明を調整して Look をブレンドします。

### Photoshop で Look を適用する

Photoshop ではネイティブの .Look ファイルがサポートされます。

1. Photoshop で画像を開き、Image/Adjustments/Color Lookup を選択します。
2. Color Lookup ダイアログボックスで、「Load 3D LUT」オプションを選択します。
3. ハードディスク内の .Look ファイルを選択して、「OK」をクリックします。

Look を詳細に制御するには、「Color Look Up」調整レイヤーを作成します。Layer/New Adjustment Layer/Color Lookup を選択して、コンテキストメニューから .look ファイルを選択します。

## Look の書き出し

[ページの先頭へ](#)



1 つ以上の LUT ファイルと .Look ファイルを書き出して、Premiere Pro またはサードパーティー製のアプリケーションで使用できます。

注意： LUT にはマスクまたはぼかしや光彩などの効果が含まれていません。

1. Look Manager で、.Look ファイルを右クリック（Win）または Ctrl キーを押しながらクリック（Mac）し、Export Look をクリックします。
2. 含める追加ファイルを選択し、「Export」をクリックします。

SpeedGrade で、ファイルが含まれている zip ファイルが作成されます。

注意： ネイティブ .Look ファイルがサポートされる *After Effect* または *Photoshop* と Look を共有している場合は、LUT が不要です。

---


## Look の削除

[ページの先頭へ](#)

次の手順を実行して、保存した Look を削除できます。

1. Look Manager で、.Look ファイルを右クリック（Win）または Ctrl キーを押しながらクリック（Mac）し、Delete Look をクリックします。
2. 削除を確認します。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# レンダリング

## [Rendering out your project](#)

Patrick Palmer 2012/05/07  
ビデオチュートリアル

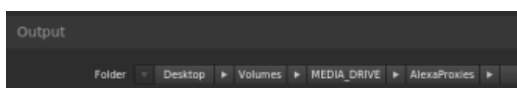
## [Creating dailies](#)

Patrick Palmer 2012/05/18  
ビデオチュートリアル

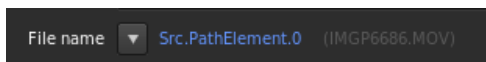
# オフライン編集のためのプロキシファイルの作成

ワークフローを高速化するために、高ビットレートのマスターファイルからレンダリングした低ビットレートのプロキシファイル（「プロキシ」と呼ばれる）を操作できます。この記事では、元のファイル名とソースタイムコードを維持しながらオフライン編集のためのプロキシファイルを作成する方法を説明します。

1. すべてのソースクリップをタイムラインに移動するには、次の手順を実行します。
  - a. SpeedGrade の Desktop でソースフォルダーを参照します。
  - b. Desktop の右下にある「Add All」ボタンをクリックします。
2. レンダリングされたプロキシファイルの出力フォルダーを定義するには、次の手順を実行します。
  - a. 「Output」タブを選択します。
  - b. ブレッドクラムコントロールで Folder フィールドの出力パスを指定します。

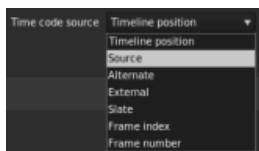


3. プロキシファイルのファイル名を入力する代わりに、次のファイル命名オプションで指定します。
  - a. File Name フィールドで「M」アイコンをクリックし、プリセットメタデータタグのリストを表示します。
  - b. 「Src.PathElement.0」オプションを選択します。



このオプションは、レンダリングのためにタイムラインを個別の QuickTime ファイルに分割します。また、出力ファイル名をソースファイル名と一致させます。


4. 「Time Code Source to the Source」オプションを設定して、マスターファイルのタイムコード情報を保持します。



ワークフローに基づいて、タイムコードソースを別のタイムコードジェネレーターに設定することもできます。

5. 通常のレンダリング作業と同様に、出力形式、キャリブレーション検索テーブル（LUT）およびフレーム設定を選択します。
6. 「Online Quality」または「Offline Quality」を選択し、「Render」をクリックします。



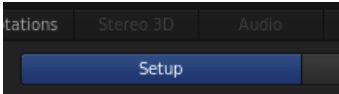
 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

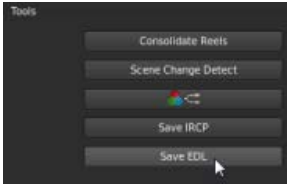
# EDL の保存

タイムラインから、編集されたクリップの Edit Decision List (EDL) を書き出すことができます。

1. タイムラインの 2 つ以上のクリップで、Timeline パネルの「Setup」 ボタンをクリックします。




2. パネルの右側にある Tools パネルで、「Save EDL」 をクリックします。



3. EDL に名前を付け、フォルダーを選択し、「Save」 をクリックします。

---

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

# フレーム上の焼き込み情報の表示

## 再生中の焼き込み情報の表示

### レンダリングの出力に焼き込み情報を表示する

再生中のフレームまたはレンダリングの出力にメタデータ情報を「焼き込み」（オーバーレイ）できます。たとえば、SpeedGrade で「Standard」焼き込みプリセットを選択すると、フッターに次の情報が付け加えられます。

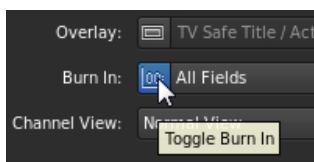
- 現在のフレーム番号
- 現在のディスクのシーケンスの位置
- 現在のフレームのネイティブタイムコード（使用しているファイル形式のヘッダーに情報があると仮定）

## 再生中の焼き込み情報の表示

[ページの先頭へ](#)

1. 「Timeline」タブで、「View」ペインを選択します。
2. 「Display Options」で Burn In メニューから焼き込みプリセットを選択します。

注意：メニューがアクティブになっていない場合は、*Burn-in* ツールをクリックしてメニューをアクティブにします。

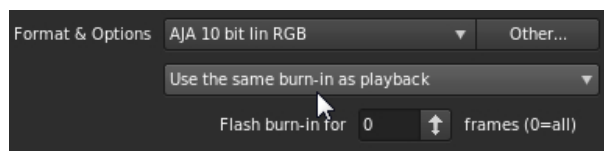


## レンダリングの出力に焼き込み情報を表示する

[ページの先頭へ](#)

レンダリングの出力に焼き込み情報を含めると、オフラインでの編集用または確認のためのフィルム用のプロキシメディアを作成する際に便利です。

- Output パネルでレンダリングオプションを設定するときに、メニューから焼き込みプリセットを選択します。
- 「Flash Burn-In For」テキストボックスで、フレームの数を設定して焼き込み情報を表示します。デフォルトの設定は 0 で、焼き込み情報がすべてのレンダリングされたフレームに含まれます。



Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

## 必要システム構成